Spiel Box

Nr. 1/Jan.–März 1982 Das Magazin zum Spielen DM 7.–, sfr 7.–, öS 60

Spielkarten können mehr als bloß Skat spielen

Zum Beispiel ist Patience genauso aufregend und kann allein und ohne Mitspieler gespielt werden. Das hat viele Vorteile. Auch den, daß wir eine spannende Regel abdrucken. Die nebenstehenden Karten sind dem Botanischen Kartenspiel entnommen, das Johann Hieronymus Löschenkohl 1806 in Wien fertigte.









Telespiele: Paß auf, der Drache kommt!

Sid Sackson: Das Porträt eines genialen Spiele-erfinders

Spiele: Fachleute informieren Sie

Und wieder neu: Viele Rätsel, Aufgaben, Denkspiele und Bücher

In diesem Heft: Ein Spiel zum Herausnehmen!

GRÜPPCHEN BILDEN ZAHLT SICH AUS.

Die Mini-Gruppen-Karte. Grüppchen sparen bis zu 30%.
Schon Alexandre Dumas hat uns mit seinen Romanhelden auf spannende Weise vorgeführt, daß gemeinsam alles besser geht. Bei der Bahn gilt das auch heute noch. Denn da gibt es die Mini-Gruppen-Karte. Für mindestens 2 Erwachsene und ein Kind oder maximal 5 Erwachsene und ein Kind.

Wenn Sie dann noch wenigstens 31 km weit fahren, wird's auch hier spannend: Sie sparen bis zu 30% vom normalen Fahrpreis. Zugegeben, so aufregend wie die Abenteuer der Musketiere hört sich das zwar nicht an, aber dafür zahlt sich das Grüppchenbilden bei der Bahn ganz schön aus.

Mehr Informationen erhalten Sie bei allen Fahrkartenausgaben, den DER-Reisebüros und den anderen Verkaufsagenturen der Bahn.





INHALT

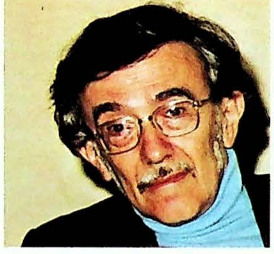


Renner auf dem schnell wachsenden Markt der elektronischen Spiele sind die Telespiele. Das Angebot der verschiedenen Systeme und der dafür produzierten Kassetten – etwa dieses Fußballspiel – ist so vielfältig, daß eine Beurteilung notwendig ist. Helge Andersen stellt die drei besten Systeme vor. **Seite 9**

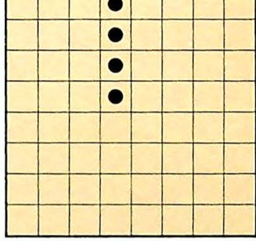




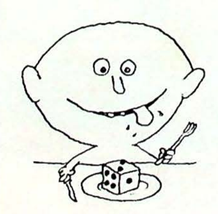
Sagaland – hier eine Spielkarte – ist eines der besten neuen Spiele. Mad ist wohl eines der schlechtesten. SpielBox bespricht diese und fünf weitere Spiele. **Seite 24**



Der geniale amerikanische Spiele-Erfinder Sid Sackson weiß selbst nicht, wie viele Spiele er entwickelt hat. Tom Werneck schrieb sein Porträt. **Seite 18**



Auf diesem quadratischen Garten stehen vier Bäume. Was es damit auf sich hat, finden Sie bei den Rätseln und Denkspielen. **Seite 50**



SpielBox
erscheint vierteljährlich in der Courir Druck-, Werbe- und Verlags GmbH., Godesberger Allee 108–112, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2, Telefon (02 28) 812-1, Telex 08 85 603.
Geschäftsführer und verantwortlich für den Inhalt: Friedhelm Merz.
Idee und Konzeption: Reiner Müller.
Produktion: Helmut Morell.
Grafische Gestaltung: Konrad Boch, Eckhard Kaiser.
Spielebesprechungen: Walter Luc Haas (Koordination), Helge Andersen, L. U. Dikus, Dr. Synes Ernst, Edgar Forschbach, Dr. Gilbert Obermair, Eberhard von Staden, Knut-Michael Wolf (Besser spielen).
Anzeigenleitung: Knut Schumann;
Anzeigenverwaltung: Egon Kopischke.
Vertriebs- u. Werbeleitung: Jürgen E. Herms;
Vertriebsverwaltung: Rolf Lücke;
Werbung: Hermann Brungs.
Vertrieb (Grosso- und Bahnhofsbuchhandel): Saarbach, 5000 Köln 1.
Für unverlangt eingesandte Manuskripte, Fotos und Zeichnungen wird keine Gewähr übernommen.
Für alle Preisausschreiben und Wettbewerbe in der *SpielBox* wird der Rechtsweg ausgeschlossen.
Mit freundlicher Genehmigung des Hugendubel-Verlages in München entnahmen wir das „Denkspiel mit Farbstiften" von Sid Sackson auf Seite 18/20 dem gleichnamigen Buch dieses Verlages.
Die Patience-Regel „Das Matriarchat" auf Seite 47 verdanken wir dem im Falken-Verlag Niedernhausen/Taunus erschienenen Buch von Irmgard Wolter „Patiencen in Wort und Bild".
Bezugspreis: DM 22,40 einschließlich 6,5 Prozent MWSt und Zustellgebühr für das ganze Jahr. Einzelpreis: DM 7,–.
Anzeigenpreisliste: Nr. 1 a vom 1. 1. '82.
Druck: Courir-Druck, 5300 Bonn 2.
Druckauflage 1. Quartal 1982: 40 000.

Überwältigendes Echo

Als die ersten Exemplare des neuen Spielemagazins *SpielBox* in den ersten Oktobertagen des vergangenen Jahres die Druckerei verließen, war die Spannung bei Verlag und Redaktion von *SpielBox* groß. Wie würde das Heft ankommen? Würden die Spielfreaks es gutheißen oder ablehnen? Würde der Pressevertrieb *SpielBox* verkaufen oder als unverkäuflich zurückweisen? Was würde der Spielwarenfachhandel zu *SpielBox* sagen?

Vier Monate später können wir sagen: Was wir befürchtet hatten, ist nicht eingetroffen. Und was eintraf – nämlich ein überwältigendes positives Echo –, hatten wir in dieser Form und Fülle nicht erwartet. Dafür möchten wir allen, denen wir nicht einzeln antworten können, danken.

Zahlen und Fakten

An interessanten Zahlen und Fakten vom *SpielBox*-Start ist festzuhalten:

– Von den insgesamt gedruckten 40 000 Exemplaren des ersten Heftes hatten wir – vorsichtig, vorsichtig – 5000 Exemplare an 300 ausgewählte Einzelverkaufsstellen geliefert. Zur Erinnerung: In der Bundesrepublik Deutschland gibt es 95 000 Kioske und Presseverkaufsstellen, die wir wegen des hohen finanziellen Risikos nicht alle beliefern wollten. Unsere Überlegung: Wenn Nachfrage entsteht, liefern wir; aber ohne Nachfrage die Händler mit Heften zuschütten, kann Ärger bringen. Also: In der ersten Stufe nur Bahnhofs- und Flughafenbuchhandlungen sowie besonders wichtige Einzelverkaufsstellen beliefern. Unsere Rechnung ging auf: Die aufgrund unserer Werbung entstehende Nachfrage führte dazu, daß der Presseeinzelhandel 15 000 Hefte gezielt nachforderte. Bei den vielen, die vergeblich von Kiosk zu Kiosk gerannt sind, um *SpielBox* zu kaufen, müssen wir um Verständnis bitten. So und nicht anders entsteht Nachfrage. Sorry!

– Die Werbung konzentrierte sich auf die Medien und Werbewege, die sich besonders um den großen Bereich des Spielens und der Spiele kümmern. Dabei gaben wir der direkten Absprache gegenüber breitgestreuten Anzeigen den Vorzug. Ergebnis: Täglich abonnieren zwischen 30 und 40 „Spieler" oder solche, die es werden wollen, die *SpielBox* – ein ungewöhnlicher Erfolg.

– Bei vielen gab es dabei ein Mißverständnis, das wir hier noch einmal korrigieren wollen. Auf dem ersten Heft war aufgedruckt: „Nr. 4/1981". Daraus schlossen einige Leser, es hätte bereits drei *SpielBox*-Hefte vor der Nr. 4 gegeben und bestellten diese drei Hefte nach. Wir können diese drei Hefte nicht liefern, denn es gibt sie nicht. Das „Nr. 4/81" mußte auf das erste *SpielBox*-Heft aus Gründen der elektronischen Datenverarbeitung aufgedruckt werden, die auch im Pressevertrieb längst ihre Herrschaft angetreten hat. Erklärung: Hätten wir das erste Heft wirklich als „Nr. 1" bezeichnet, hätte der Computer es womöglich aus dem Handel gezogen und an den Verlag zurückgeschickt. So hart sind heute die Bräuche.

Verkauf im Ausland

Unsere österreichischen und Schweizer Freunde, die flehentlich nach der *SpielBox* verlangten und nicht wußten, wo sie sie erhalten konnten, haben ihre Sehnsucht zwischenzeitlich stillen können: Alle haben umgehend ein Exemplar erhalten, und alle haben ebenso umgehend abonniert. Der Verlag hat ein übriges getan. Wie von allem Anfang geplant, ist der Vertrieb von *SpielBox* in Österreich und der Schweiz ab diesem Heft gewährleistet. Der Vertrieb in Belgien, den Niederlanden und Luxemburg wird vorbereitet. Auch hier galt: Erst die Nachfrage abwarten. Es gibt sie auch dort.



Unser Spiel Box-Spiel

Unser erstes *SpielBox*-Spiel hat uns harsche Kritik eingebracht.

Ganz sicher haben wir einige Punkte etwas kurz abgehandelt und daraus entstanden Verständnisprobleme. Wir bitten um Nachsicht und geloben Besserung.

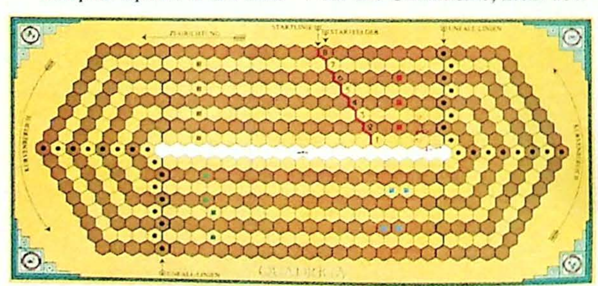
1. Die Geschwindigkeit eines Gespanns wird in jeder Runde neu ermittelt. Jeder Spieler würfelt für jedes seiner Gespanne einmal (bei „1" oder „6" zweimal) und liest die Geschwindigkeit aus der Tabelle ab. Die *erwürfelte* Geschwindigkeit kann nie höher als „10" sein! Zunächst würfelt der Spieler, dessen Gespann am weitesten vorne steht, dann der Spieler, dessen Gespann an zweiter Stelle steht, usw.

2. Aus der „Geschwindigkeit" ermittelt man dann die Zugweite. Das ist die Anzahl der Felder, die jedes Gespann tatsächlich vorwärtsziehen kann. Beim Start des Spiels war noch kein Gespann einem Unfallrisiko ausgesetzt. Das heißt, die Pferde sind nicht verletzt und der Wagen ist noch nicht beschädigt. Solange dieser Zustand anhält, ist die Zugweite immer gleich der erwürfelten Geschwindigkeit (also nie höher als „10")!

Sobald aber ein Gespann einen Unfall mit Folgen erlitten hat (Pferde verletzt oder/und Wagen beschädigt) weicht die Zugweite von der Geschwindigkeit ab.

2.1 Ist bei einem Unfall der Wagen beschädigt, so werden die dort ermittelten Punkte (+ 1; + 2) auf die erwürfelte Geschwindigkeit aufgeschlagen.

Beispiel: Spieler B hat zweimal „6" gewürfelt und erreicht eine Geschwindigkeit „10". In der Runde davor hat Spieler B bei einem Unfall den Wagen dieses Gespanns schwer beschädigt (+ 2). Daraus ergibt sich eine Geschwindigkeit von „12". Diese Zahl hat aber dann Bedeutung, wenn das Gespann wieder ein Unfallrisiko eingeht. Dann wird in der Tabelle „Unfallrisiko" statt bei Zeile „10" bei Zeile „12" abgelesen. Das heißt, das Risiko, einen weiteren Unfall zu erleiden ist höher geworden. Fazit: Aufschläge auf die Geschwindigkeit ergeben sich nur aus Beschädigungen des Wagens und erhöhen nur das Unfallrisiko, nicht aber die Zugweite.



2.2 Sind bei einem Unfall die Pferde verletzt worden, so werden die dort ermittelten Punkte (– 1; – 2) direkt von der gewürfelten Geschwindigkeit abgezogen.

Beispiel: Der oben genannte Spieler B hat die Pferde seines Gespanns in einem anderen Unfall leicht verletzt (– 1). Dadurch reduziert sich die erwürfelte Geschwindigkeit auf 9; d. h. das Gespann darf nur 9 Felder weit ziehen. Geht das Gespann ein Unfallrisiko ein, muß aber mit der oben ermittelten Geschwindigkeit „12" in der Tabelle „Unfallrisiko" abgelesen werden.

Fazit: Reduzierungen der (erwürfelten) Geschwindigkeit ergeben sich nur aus Verletzungen der Pferde!

Bei mehreren Unfällen addieren sich natürlich die Unfallfolgen. So ist es durchaus möglich, daß ein Gespann z. B. nur 2 Felder vorwärtsziehen darf, ein Unfallrisiko aber mit einer Geschwindigkeit von „17" ermitteln muß.

Alles klar?


KRONE
20
leicht
KRONE
IM RAUCH NIKOTINARM
Simon Arzt
20
Wo guter Geschmack zu Hause ist.
Angenehm leicht!
Der Bundesgesundheitsminister: Rauchen gefährdet Ihre Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,5 mg Nikotin und 10 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach DIN)



Laßt bloß das Tralala weg

Jubelschrei in Frankfurt: endlich COSIMS auch in Germany – hat ja lang genug gedauert! Bin schon jetzt auf Nr. 1/82 gespannt. Aber achtet auf die Kundschaft, sonst ergeht es Euch wie dem Vorgängermagazin „Spiel". Kleiner Tip: Laßt die Tralala-Artikel, denn Eure Leserschaft besteht aus Fanatikern, die es nicht interessiert, wie man Go lernt, weil die das alles bereits seit dem 3. Lebensjahr können. Also spezialisiert Euch, seit aktiv, haltet Kongresse und Wettbewerbe ab, druckt viele Rätsel mit vielen Preisen. Und achtet auf Qualität. Ich wünsche Euch viel Glück. Laßt Euch nicht unterkriegen.
R. Kalb,
6000 Frankfurt/Main 1

Ihre neue Zeitschrift finde ich schlichtweg vorzüglich. In der Anlage meine Lösung für Pfadfinder.
Reinhardt Holtforth,
Rechtsanwalt
2400 Lübeck

Na endlich! Nach dem ebenso unerwarteten wie unerfreulichen Verschwinden der Zeitschrift „Spiel" ist nun, so scheint mir, ein würdiger Nachfolger auf dem Markt – nämlich „Spielbox". Wenn sie auch z. Z. noch inhaltsmäßig ein wenig weniger zu bieten hat, so sind doch das Niveau und die Aufmachung entsprechend gut. Ich wünsche der „Spielbox" ein langes Leben.

Die Konzeption (zum Beispiel das Spiel zum Herausnehmen) halte ich für gut gelungen, zumal ans Herz gewachsene Autoren wie Gilbert Obermeier oder Walter Luc Haas bei der „Spielbox" mitspielen.
Michael Joosten,
Student
4050 Mönchengladbach 1

Kompliment für „Spielbox". Hier einige Anregungen: In ganz Deutschland wird Doppelkopf gespielt, aber nicht nach einheitlichen Regeln. Könnten Sie eventuell die verschiedenen Regeln, die es gibt, aufführen, damit Doppelkopfspieler vielleicht noch neue Anregungen erhalten?

Die Hamburger Journalistenschule Gruner & Jahr führt einen allgemeinen Wissenstest durch. Könnten Sie diesen Test vielleicht veröffentlichen – als Quiz für Leser?
Reinhard Knöll,
2120 Lüneburg

Die erste Ausgabe der „Spielbox" gefällt mir fast so gut wie die Zeitschrift „Spiel". Unter anderem interessiere ich mich auch für mathematische Rätsel, Puzzles und Spiele. Wo kann ich Informationen über entsprechende Bücher (auch in Englisch) erhalten? Außerdem benötige ich eine Spielregel zu dem 3M-Spiel „Feudal". Ich wünsche Ihnen alles Gute zum Erhalt ihrer Zeitschrift.
Richard Hafke,
2300 Kiel 1

Die erste Nummer Ihrer *Spiel-Box* habe ich mit großem Interesse gelesen. Und ich freue mich sehr, daß es wieder eine Spielzeitschrift gibt. Allerdings habe ich etwas den Eindruck, daß die Beiträge sehr auf die Produzenten Rücksicht nehmen, die möglicherweise als Inserenten nicht vergrault werden sollen. Als Leser möchte man aber auch vor Käufen gewarnt werden.

Etwas enttäuschend fand ich auch das beigeheftete Spiel. Allein die Regeln zu lesen, ist eine Qual. Auch bei einem Cosim-Spiel sollte es möglich sein, die Regeln didaktisch zu redigieren. Und dann erst diese Schnipsel von Rennwagen und Farbmarkierungen, die sich bei jeder kleinen Regung selbständig machen. Sollte es nicht möglich sein, Spiele in der Zeitschrift zu publizieren, die solche Schwächen umgehen?
Karl Heinz Koch,
Ideeist
3392 Clausthal-Zellerfeld

Mir hat Ihre Zeitschrift sehr viel Spaß gemacht. Ich bin der Meinung, Sie sind auf dem richtigen Weg. Daß Sie sich dazu entschlossen haben, ein Spiel zum Herausnehmen beizulegen, ist sehr zu begrüßen. Es macht die Zeitschrift „Spielbox" sehr attraktiv. Die Anregungen aus „Besser spielen" habe ich teilweise schon verarbeitet. Auch sonst waren eine Reihe interessanter Informationen im Heft, obwohl ich die meisten besprochenen Spiele besitze und auch Hobby-Zeitschriften beziehe. Im Augenblick rühre ich kräftig die Werbetrommel für Ihre Zeitschrift. Gibt es eine Möglichkeit, ein Geschenkabonnement zu bekommen?
Friedrich Behrendt,
5012 Bedburg

Nach drei Stunden die Lösung

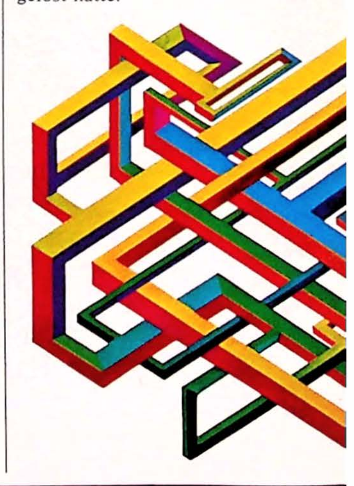
Zur Aufgabe „Twixt" auf Seite 50 in Heft 4/81

Nach dem intensiven Studium Ihrer *SpielBox* bin ich auf die Aufgabenstellung für das Spiel „Twixt" gestoßen. Erstmal habe ich mir das Spiel gekauft. Sofort war ich fasziniert von der unwahrscheinlichen Vielseitigkeit dieses Spiels. Obwohl ich bisher noch keine Möglichkeit hatte, gegen einen Partner zu spielen, hatte ich schon viel Spaß daran, mich selbst als Gegner zu testen. Ein großes Lob gilt Ihrer Aufgabenstellung. Etwa drei Stunden konzentrierten Grübelns waren nötig, um die Lösung zu finden. Nochmals herzlichen Dank für Ihre tolle Zeitschrift.
Reinhard Schad
7440 Nürtingen

Bitte die Leser aktivieren

Zu den Rubriken „Denkspiele" und „Besser spielen" in Heft 4/81

Zunächst beglückwünsche ich Sie zu Ihrer *SpielBox*. Ich habe Sie mit Interesse gelesen und nicht aus der Hand gelegt, bevor ich nicht einige der Denkspiele gelöst hatte.



Nun einige Anmerkungen: Im Schachcomputer-Artikel stimmt der Text an einer Stelle nicht mit der Tabelle überein. Hat „Mephisto“ nun einen Anschluß für einen Drucker oder für ein Sensor-Schachbrett? Das ist ja nur eine Kleinigkeit, mit den informativen Beiträgen sind Sie auf dem richtigen Weg.

Daneben ist aber auch die „Aktivierung“ der Leser wichtig (z. B. durch die Denkspiele; sehr gut auch „Besser spielen“). Hier wünsche ich mir z. B. Vorschläge zum Selberbasteln von Spielen oder eine Möglichkeit für eine Art „Leser-Rundspiel“.

Herbert Schinke
4018 Langenfeld

Gute Hilfe im Spieldschungel

Zur Rubrik „Besser spielen“ in Heft 4/81

Endlich ist es mir gelungen, die *SpielBox* beim Zeitungshändler zu bekommen, und ich muß Ihnen ganz schnell sagen, wie gut mir Ihr Magazin gefällt. Sowohl die Ausstattung als auch der Umfang der Information sind gut gewählt und eine echte Hilfe (z. B. auch für nicht so versierte Spieler), um sich im Dschungel der Spielangebote zurechtzufinden.

Besonders gut gefällt mir die Rubrik „Besser spielen“, in der Sie auf Schwierigkeiten oder Mängel in Spielregeln eingehen und durch Vorschläge und Tips neue Möglichkeiten bieten. Mit den ausführlichen Beispielen und dem Schema für die Notierungen der *Sleuth*-Antworten haben Sie mir z. B. über große Schwierigkeiten hingweggeholfen – und sicher nicht nur mir. Vielen Dank! Nochmals meinen Glückwunsch und weiter gutes Gelingen für Ihr Magazin.

C. Pieper
2000 Hamburg 13



An Profil und Inhalt gewinnen

Zum „Spiel in der Mitte“ und zur Rubrik „Besser spielen“ in Heft 4/81

Das Spiel zum Herausnehmen sowie die Rubrik „Besser spielen“ könnten, falls das Niveau so bleibt, zum Hauptrenner von „Spielbox“ werden. Insgesamt gesehen muß die Zeitschrift allerdings wohl noch an Profil und Inhalt gewinnen, um sich auf dem Markt durchzusetzen. Als einer von sicher vielen BASIC-Heimcomputer-Besitzern wäre ich auch an der spielerischen Seite dieses Hobbys interessiert.

Alfred Bogner,
8580 Bayreuth

Schwierige Spiele besprechen

Zur Rubrik „Besser spielen“ in Heft 4/81

Nach Einstellung der Spielzeitschrift „Spiel“ habe ich lange nach einer vergleichbaren Zeitschrift gesucht. Ich bin jetzt auf „Spielbox“ gestoßen und habe das Exemplar Nr. 4/81 in Händen. Mit der Gestaltung und Aufmachung bin ich sehr zufrieden. Da ich die sogenannten „War Games“ von Intern. Team/Intelli besonders gern spiele, hoffe ich, daß diese in den meisten Fällen schwierigen Spiel (z. B. „Rommel“ oder „Norge“ oder „43“) in Zukunft auch einmal in der „Spielbox“ besprochen werden.

Klaus Aulbach, Dipl. rer. pol.
8750 Aschaffenburg

Kritik darf auch nicht fehlen

Zu den Rubriken „Spielbesprechung“ und „Besser spielen“ in Heft 4/1981

Hallo Spielboxer! Herzlichen Glückwunsch zu Eurer ersten Ausgabe. Da ich hoffe, daß es weiter so gut gemischt und kundig zugeht, glaube ich, daß sich Kritik lohnt. Ich halte es nicht für sinnvoll, an den Lösungen Eurer Rätsel herumzumäkeln, aber einige Dinge halte ich doch für erwähnenswert:

Spielbesprechung: Ich halte es für ungeschickt, die Beurteilung in eine Hälfte negativ und die andere positiv zu unterteilen. Wäre nicht eine Aufteilung von 1 = schlecht bis 6 = ausgezeichnet angebrachter?

Besser spielen: Eine ganz hervorragende Idee! Allerdings solltet Ihr Euch vor Fehlern hüten. So bei Acquire. Natürlich ist es möglich, daß alle sieben Ketten sicher auf dem Plan sind, selbst mit noch spielbaren Steinen – probiert es aus. Als Ende-Bedingungen spielen wir a) eine Kette 40, b) alle Ketten auf dem Plan sind sicher **und** es ist keine Neugründung möglich, oder c) kein Spieler hat noch einen spielbaren Stein. Sinnvoll? Ich glaube ja.

Preisrätsel: „Fürchterlich“, insbesondere „Vertwixt“ und „Drei in einer Reihe“ haben mich Stunden meiner Freizeit „gekostet“. In Erwartung der nächsten Ausgabe

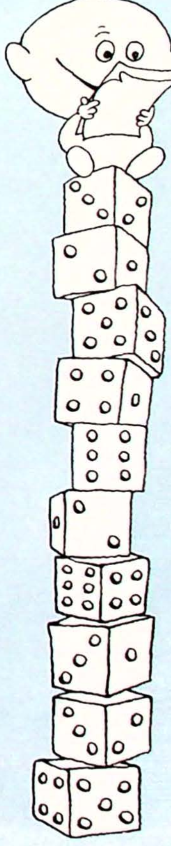
Werner Mieritz,
2000 Hamburg 60

Die Kinder nicht vergessen

Ich freue mich, daß die Idee eines Spielemagazins nicht mit dem Vorläufer „Spiel“ mitbeerdigt worden ist. Ich glaube jedoch, daß ein wesentlicher Vorteil bei *SpielBox* liegt – durch das nur vierteljährliche Erscheinen. Ich denke mir, daß das Sie zum Erfolg führen wird.

Einen anderen Punkt, der einen Teil Mitschuld am Tod von „Spiel“ trug, bitte ich Sie zu vermeiden. Eine kleine Ewigkeit lang galt „Spielen“ als etwas, was allein Kindern erlaubt ist. Aber versuchen Sie nun nicht, es zur elitären Sache zu machen, so als finge der ernst zu nehmende Mensch erst bei denen an, die eine Strategie zum Besiegen eines Schachcomputers entwickelt haben. Richtig ist sicher, daß Sie nicht *nur* an Kinderspiele denken sollten, aber doch wenigstens *auch* an solche. So oder so: viel Erfolg der ganzen Mannschaft.

Karin Mönkemeyer,
Redaktion „Unser Kind“
2000 Hamburg 60





Immer fit sein –
und ab geht's
in die gute Laune.
Milch
Milch
Die Milch
macht's.
Centrale Marketinggesellschaft
der deutschen Agrarwirtschaft mbH
Koblenzer Straße 148
53 Bonn 2
CMA
Aus
deutschen
Landen
frisch auf den
Tisch

Die besten Telespiel-Systeme im Test

Helge Andersen

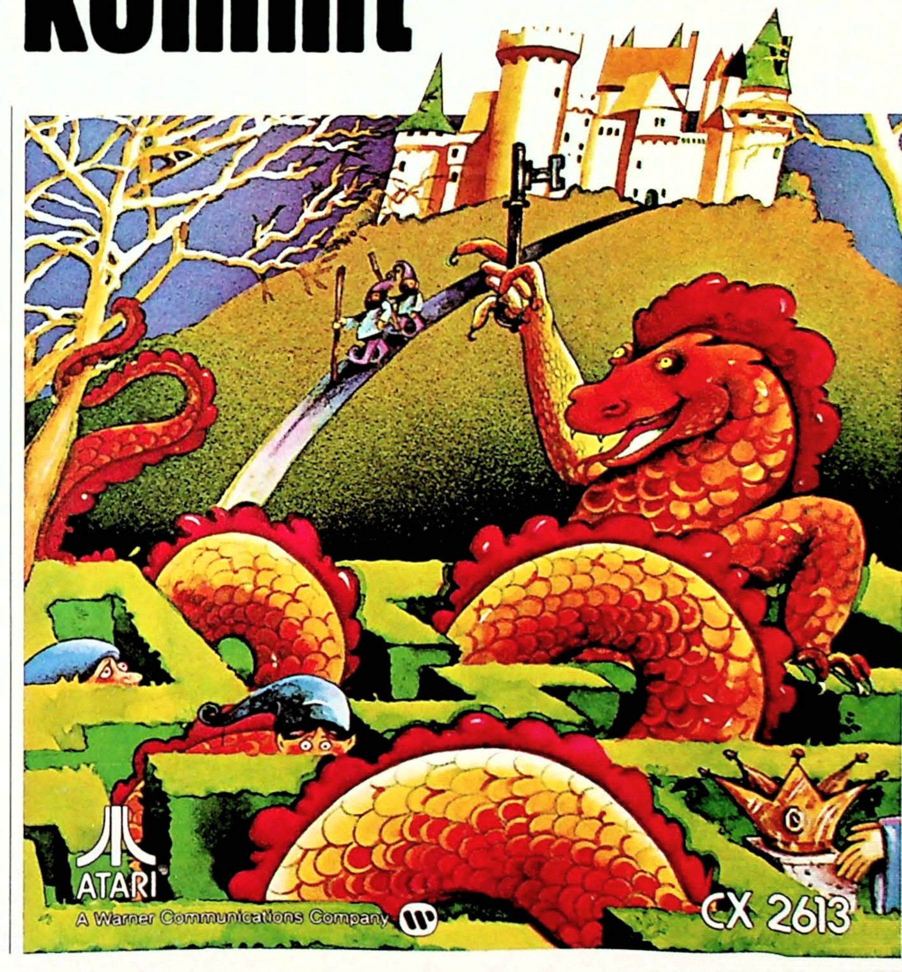
Paß auf, der Drache kommt

Renner auf dem rasant wachsenden Markt der elektronischen Spielsysteme sind die Telespiele. Das Angebot der verschiedenen Systeme und der dafür produzierten Kassetten ist so vielfältig, daß eine Auswahl notwendig ist. Wir stellen die drei besten Telespiel-Systeme vor.

Drachen irren in unterirdischen Verliesen umher, Fallschirmspringer treiben beweglichen Zielen entgegen, Boxer streben K.o.-Siege an, Golfspieler schlagen Bälle in Wassergräben, Asteroiden gefährden Weltraumschiffe und Superman repariert eine zerstörte Brücke.

Die ersten starren Telespiele, die vor Jahren nach anfänglicher Faszination schnell langweilten, haben sich gemausert zu variablen Kassetten-Spiel-Systemen. Zuerst waren es vor allem die Spielhallen-besessenen Jugendlichen, die dafür sorgten, daß sie auf einige ihrer elektronischen Lieblingsspiele auch zu Hause nicht zu verzichten brauchten. In jüngster Zeit scheinen jedoch auch mehr und mehr Erwachsene Spaß an diesen Systemen gefunden zu haben.

Es geht *SpielBox* nicht darum zu untersuchen, ob diese



Form des Spielens eine Bereicherung der Spielszene ist oder nicht. Seit langem wird die Diskussion hierüber geführt. Die elektronischen Spiele im allgemeinen, die Telespiele im besonderen sind sicher keine Alternative zu konventionellen (Brett-) Spielen. Den „Maschinen" fehlt die menschliche Wärme, sie können atmosphärisch, kommunikativ „töten", den nichts ist für einen Spieler ärgerlicher, als bei einem Reaktionsspiel durch Ansprechen abgelenkt zu werden (fast eine Parallele zum Schach). Reaktionsspiele gehören jedoch zum Spiele-Spektrum, und in zunehmendem Maße kommen auch andersgeartete Telespiel-Kassetten auf den Markt, die auf eine Weise begeistern, die nicht-elektronisch kaum realisierbar wäre.

Die Unsicherheit allerdings ist groß. Welches System empfiehlt sich für die – zugegeben – nicht sehr preiswerte Anschaffung? Allein die drei wohl bedeutendsten Anbieter verfügen über je 30 bis 40 Kassetten, die qualitativ unterschiedlich sind. Im folgenden soll versucht werden, Hilfestellung zu geben.

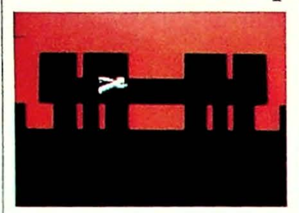
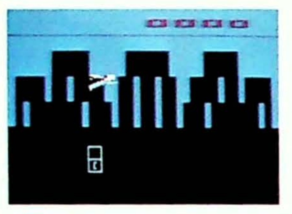
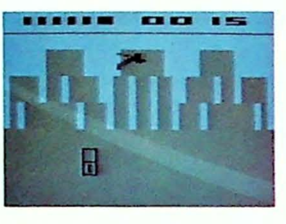
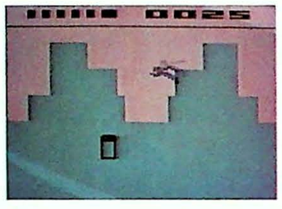
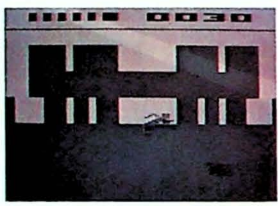
Die drei interessantesten Telespiel-Systeme auf dem deutschen Markt sind das „Video-Computer-System VCS 800" von *Atari*, der „Video-Computer VC 4000" von *Interton* und der „G 7000" von PHILIPS. Beginnen wir mit dem „VCS 800" von *Atari*.

Im Gegensatz zu den beiden anderen Systemen benötigt man hier je nach Kassette bis zu vier verschiedene Handregler-Paare, von denen nur eines beim Kauf des Grundgerätes mitgeliefert wird.

Sieht man von zwei sogenannten Lern-Kassetten ab (Computer- und Mathematik-Training), so verteilen sich die übrigen ca. 40 Kassetten von *Atari* fast gleichmäßig auf die Bereiche Action, Sport und Spiele. Selbstverständlich wird sich kaum jemand *alle* Kassetten kaufen wollen oder können (was etwa dem Preis eines halben Kleinwagens entspräche!). Aber bei einer derart großen Auswahl findet man sicher Spiele, die auch über einen längern Zeitraum hinweg ungewöhnlichen Spaß bereiten.

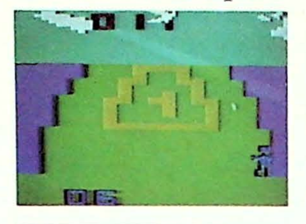
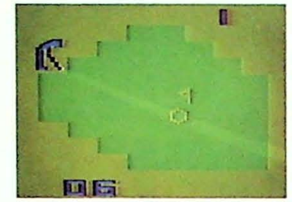
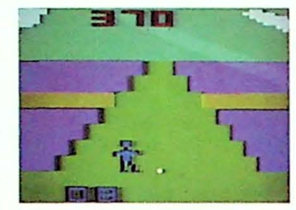
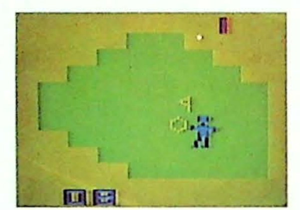
Bekannte Spiele, wie Backgammon, Tic-Tac-Toe, Dame, Schach, Memory, Master Mind, 17 + 4, Poker oder Othello sind in unterschiedlichen Schwierig-

Und hier drei Beispiele für Fernsehspiele


Atari: Superman

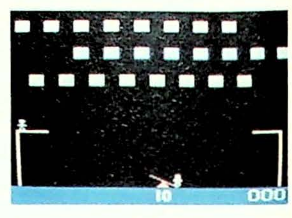
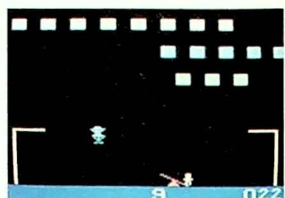
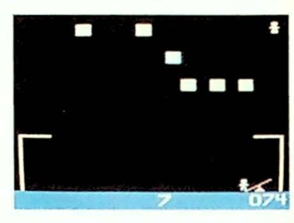
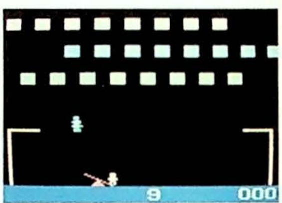
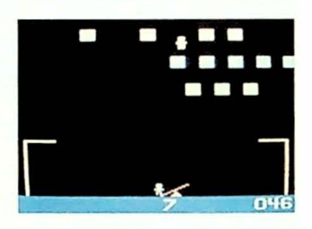
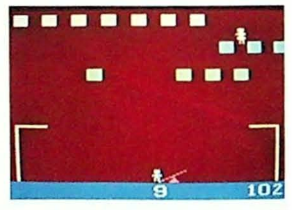
Der Spieler dirigiert den – zum Teil fliegenden – Superman und versucht, ihn Gangster fangen und in ein Gefängnis stecken zu lassen. Bemerkenswert: Der Röntgenblick des Helden.



Interton: Golf

Für dieses Zwei-Personen-Spiel muß eine Stunde eingeplant werden. Solange braucht man, um den 18-Löcher-Kurs hinter sich zu bringen. Es kommt auf Millimeter an.

Philips: Kunstspringer

Diese Zirkus-Kassette birgt ein unterhaltsames Ein- oder Zwei-Personen-Spiel. Ein Clown versucht, einen anderen Clown so hochzuschleudern, daß er Ballons ausstechen kann.

keitsstufen auf dem Bildschirm gegen den Computer oder einen menschlichen Partner spielbar. Man wird sich fragen, welchen Sinn derartige Kassetten haben, da man alle Spiele mit zweifellos größerem Reiz auch als „normale“ Brett- oder Kartenspiele spielen kann. Das Zwei-Personen-Bildschirmspiel sollte auch nur als Ergänzung des Spiels gegen den Computer betrachtet werden, der einen fehlenden Partner zu ersetzen versucht. Leider führt die „Denkphase“ des Computers zu einem Bildschirm-Blackout, der je nach Schwierigkeitsstufe unterschiedlich lange anhält, bevor man den Computer-Zug angezeigt bekommt.

Zur Gruppe „Spielen“ zählt bei *Atari* auch das derzeit wohl beste elektronische TV-Flipper-Spiel auf dem deutschen Markt („Video Pinball“).

Typischer für *Atari* sind die Sport-Kassetten. Basketball, Autorennen, Fußball, Golf, Minigolf, Bowling und Fallschirm-Springen sind die Sportarten, die auf dem Bildschirm simuliert werden. Herausragend sind dabei drei Kassetten: Beim „Super-Autorennen“ (nur für diese Kassette benötigt man ein spezielles Drehregler-Paar) müssen beide Spieler ihre Fahrzeuge zum Beispiel auf vereister Piste steuern, oder sie führen, um eine weitere Spielmöglichkeit anzudeuten, Crash-Fahrten aus.

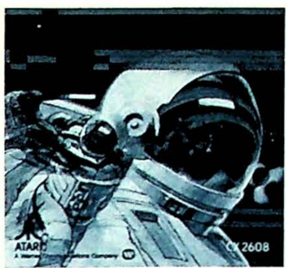
Die „Fußball“-Kassette erlaubt variantenreiche, schnelle Spiele mit Dribblings, Pässen und der Anwendung einiger realistischer Originalregeln. Jeder Spieler dirigiert drei abstrakte Feldspieler gleichzeitig auf einem Spielfeld, von dem immer nur der Teil zu sehen ist, in dem sich das Geschehen abspielt. Tore ziehen sogar ein Feuerwerk auf der Anzeigetafel nach sich!

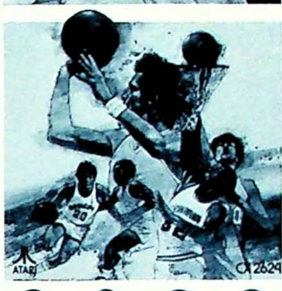
„Fallschirm-Springer“ schließlich wendet sich an Spieler, die Sinn für genaues Timing haben. Die aus zwei Flugzeugen springenden Menschen müssen (per Tastendruck und Steuerknüppel-Bedienung) die Fallschirme so spät wie möglich, aber gerade noch rechtzeitig öffnen, um dann unter Berücksichtigung der wechselnden Windrichtung ihr Ziel ansteuern zu können.

Wer von *Atari* spricht, denkt an Spielhallen und meint überwiegend Action-Spiele. Diese Kassettengruppe ist wohl auch die für dieses System charakteristische. Häufig vertreten sind Weltraumspiele, aber sogar richtige kleine Abenteuer lassen sich realisieren, bei denen man nicht weiß, ob man überhaupt das Spielziel erreicht. Die sicher ungewöhnlichste Kassette aller drei Systeme heißt „Abenteuer“ und beinhaltet eine faszinierende Märchenhandlung. Drei Drachen sind „lebende“ Hindernisse beim Versuch, in einem von drei Schlössern, in welche man nur mittels spezieller Schlüssel gelangt, einen magischen Kelch zu holen. Zusätzlich erschwert wird das Unterfangen durch ein Labyrinth, unterirdische Gänge, eine stehlende Fledermaus und durch die Tatsache, daß man jeweils nur einen kleinen Teil der gesamten Spiel-Illustration zu sehen bekommt. Schützen kann man sich nur durch schnelle Reaktion, gute Konzentration und durch den Besitz eines Schwertes, mit dem man die Drachen ausschalten kann.

Ähnlich konzipiert ist die „Superman“-Kassette. Der Spieler dirigiert den – zum Teil auch fliegenden – Superman und bemüht sich darum, ihn – gegen die Zeit – Gangster, die eine Brücke zerstört haben, fangen und in ein Gefängnis stecken zu lassen. Wie bei „Abenteuer“ gleicht keine Ausgangslage einer anderen. Superman kann – ein zusätzlicher „Pfiff“ dieses Spiels – mit sogenanntem Röntgenblick in die vier benachbarten Bildausschnitte (hier unterschiedlich illustrierte Stadtteile) blicken, um die eventuell weglaufenden Gangster oder die zum Wiederaufbau benötigten Brükkenteile ausfindig zu machen.

Bei den Weltraumspielen dominieren die schon fast klassisch zu nennenden „Space Invaders“ (kleine grüne Männchen nähern sich ruckartig der Erde und müssen daran gehindert werden), „Asteroids“ (Ausweichmanöver) und insbesondere „Städte verteidigen“ (englischer Titel „Missile command“). Diese letztgenannte Kassette ist eine der besten *Atari*-Kassetten überhaupt, ein Reaktion- und Aktionsspiel mit einer trotz des Titels im Grunde unkriegerischen Handlung. Der Spiel-Story zufolge geht es darum, blitzähnliche Angriffsstrahlen so rechtzeitig abzuwehren, daß diese keine der sechs Städte am unteren Bildschirmrand erreichen und damit zerstören können. Hätte man nur von einer Abwehr von Blitzen durch z. B. Blitzableiter gesprochen, so hätten es Kriegsspiel-







Durch ein reißerisch-buntes Design der Kassetten-Packungen versuchen die Hersteller, die in der Regel mathematisch-nüchternen Programme „marktgerecht“ aufzumöbeln.

Gegner schwerer, Argumente zu finden.

Die zahlreichen Variationen sind ein Pluspunkt vieler Kassetten von *Atari,* einem System, das für 1982 etwa 8 bis 12 neue Kassetten plant, unter ihnen eine weitere „zauberhafte“ Kassette à la „Abenteuer“.

Mit nur einem Handregler-Paar, das, ausgestattet mit Steuerhebeln und einer taschenrechnerähnlichen Tastatur, vielseitige Funktionen zuläßt, kommt *Intertons's* „VC 4000“ aus.

Der wesentliche Akzent bei *Interton* liegt, wenn man auf die besten Kassetten dieses Systems blickt, im (sport-)spielerischen Bereich. Autorennen, Ballspiele, Reiten, Boxen, Fußball, Kegeln, Bowling, Golf, Wintersport und Moto-Cross werden z. T. verblüffend echt auf dem Bildschirm wiedergegeben. Neben der unglaublich vielseitigen „Ballspiel“-Kassette, die für den Besitzer dieses Systems zur Grundausstattung zählen sollte, muß man vier Kassetten zum Besten rechnen, was derzeit auf dem Telespiel-Markt erhältlich ist.

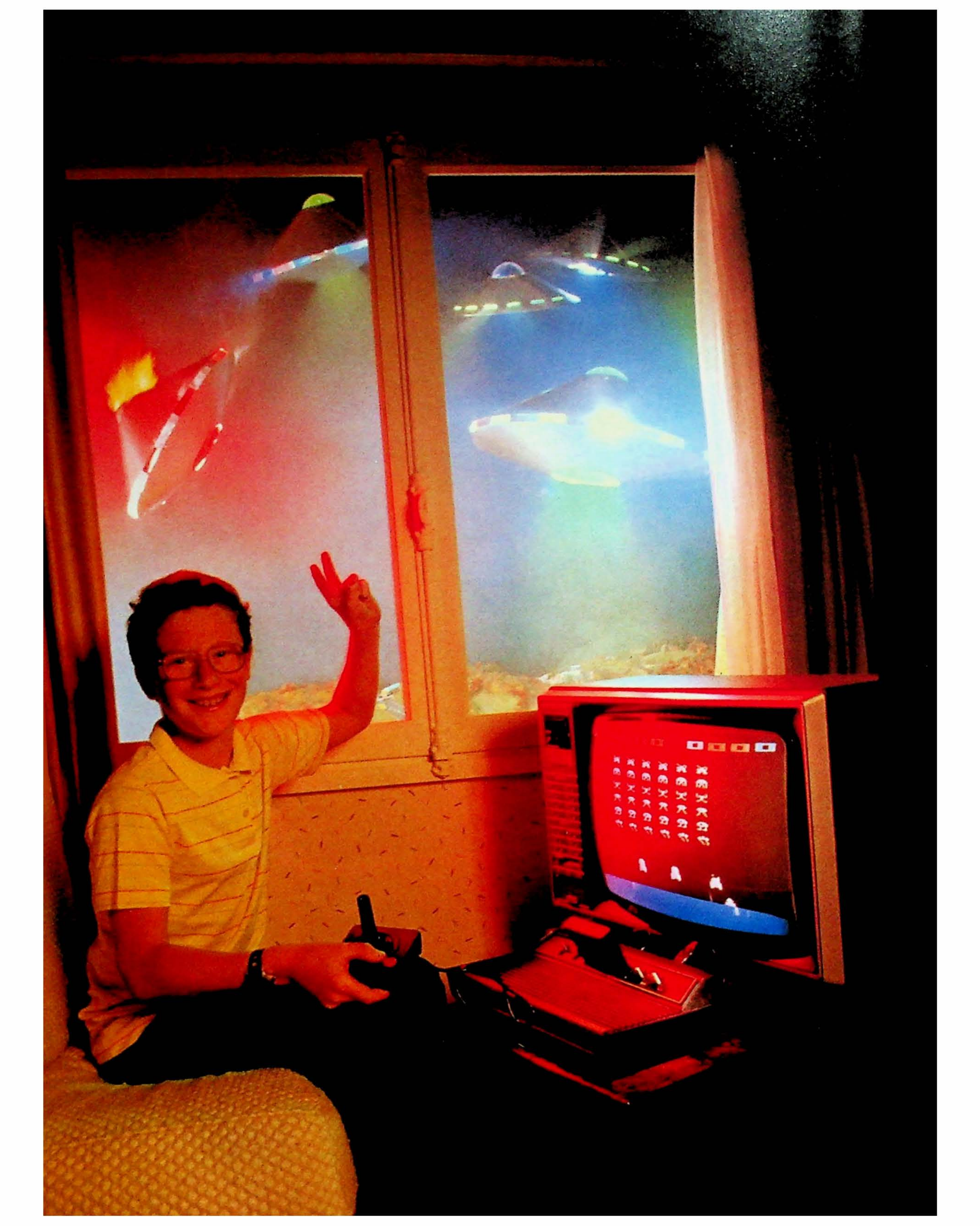
Den Vogel schießt „Golf“ ab. Dauern die meisten Telespiele nur wenige Minuten, so muß man hier für ein Zwei-Personen-Spiel etwa eine Stunde einplanen. So lange braucht man, um seine Spielfiguren 18 Löcher meistern zu lassen. Zunächst sieht man das jeweilige Loch noch gar nicht, sondern bekommt nur die Entfernung in Metern angezeigt. Nach der Wahl des richtigen Schlägers, dem eine ungefähre Reichweite zugeordnet ist, und dem Schlagen kommt das Grün, später das Loch in Sicht. Zuletzt kommt es auf millimetergenaues Passen an. Wassergräben, schwieriges Gelände und wechselnde Windstärken bereichern den Spielwert dieser hervorragenden Kassette, die selbst Telespiel-Gegner in Erstaunen versetzt.

Anders als bei *Atari* kann man bei *Interton's* „Fußball“-Kassette jeden der 22 (!) Bildschirm-Profis einzeln dirigieren. Einwurf, Eckball und sogar Abseits werden automatisch angezeigt. Wer am schnellsten die Zuordnung der Tasten zu Spielern beherrscht und den Ball am geschicktesten von einem eigenen Spieler zum anderen spielt, der darf sich schon zur Pause am meisten auf das Ballett-ähnliche Zwischenspiel freuen.

Im „Hippodrom“ dirigieren ein oder zwei Spieler Pferde, die unglaublich echt abgebildet werden, mit realistischen Eigen- und Jockeybewegungen über gleichbleibende oder sich verändernde Hindernisse.

Ungewöhnlich, weil zur Zeit auf dem deutschen Markt einzigartig, ist schließlich „Boxkampf“. Zwei allerdings eher wie Roboter aussehende Athleten stehen im Ring und verteilen Links-Rechts-Kombinationen. Ist der Punktvorsprung eines Boxers sehr groß, so geht der andere zu Boden und wird angezählt. Ein Zufallsgenerator bestimmt, ob er K.o. geht oder sich wieder erhebt. Taktisch geschicktes Vor- und Zurückgehen oder das Benutzen der Deckung ist möglich.

Die wenigsten Kassetten gibt es bei *Interton* im Bereich „Action“ (Jagd, Circus, zwei Weltraumspiele), was das sehr



Die Abenteuer des 12jährigen Kurt mit den Eindringlingen aus dem Weltraum.



Als Kurt das Kommando über das ATARI-Video-Computer-Spiel übernahm, zeigte sich ihm auf dem Fernsehschirm ein ungewöhnliches Bild: das Herannahen der Eindringlinge aus dem Weltraum. Kurt nahm den Steuerknüppel fest in die Hand und wehrte sie ab. Seine 10jährige Schwester Susanne war richtig stolz auf ihn, seine Mutter applaudierte, und sein Vater wollte es selbst einmal probieren.

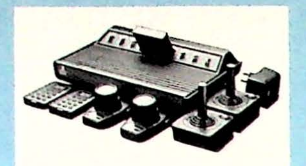
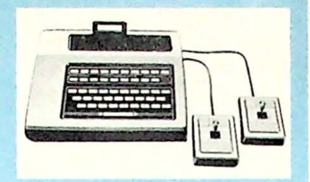
Sie hatten sehr viel Spaß. Und immer, wenn einer von ihnen jetzt Lust auf einen fröhlichen Familienabend hat, heißt es nur: „ATARI?" Alle nicken.

Was macht ATARI so faszinierend? ATARI ist ein Video-Computer-Spiel, das sich ganz leicht an jedes Fernsehgerät anschließen läßt.

Nur bei ATARI gibt es über 40 Programm-Cassetten mit mehr als 1500 Spielmöglichkeiten. Neben Geschicklichkeitsspielen wie „Space Invaders" gibt es Strategiespiele wie „Schach", Sportspiele wie „Pele-Fußball", Glücksspiele wie „Casino" und Lernspiele wie „Basic Math".
Ein Unterhaltungsprogramm ohne Ende. Denn jedes Jahr kommen neue Spiele hinzu. Wer es erleben will: die ATARI-Video-Computer-Spiele gibt es in den guten Rundfunk- und Fernsehgeschäften und in allen Fachabteilungen der Kaufhäuser.



Mit uns können Sie was erleben.

			
System	**Atari – VCS 800**	**Interton – VC 4000**	**Philips– G 7000**
Grundausstattung	Grundgerät, 1 Handreglerpaar, Netzteil	Grundgerät, 1 Handreglerpaar, Netzteil	Grundgerät (mit Sensor-Tastatur), 1 Handreglerpaar, Netzteil, Kassetten 1+2
Zubehör	2 weitere Handreglerpaare für spezielle Kassetten; 1 zusätzl. Paar (verbunden mit der Kassette „Super-Autorennen")	–	–
Spielerzahl	1–4	1–2	1–4
Kassettengruppen:			
„Action"	14 Kassetten	7 Kassetten	12 Kassetten
„Sport"	12 Kassetten	9 Kassetten	10 Kassetten
„Spielen"	13 Kassetten	14 Kassetten	10 Kassetten
„Lernen"	2 Kassetten	2 Kassetten	5 Kassetten

spielerische Übergewicht unterstreicht; die meisten gibt es im Bereich der Bildschirmfassungen bekannter Spiele wie Dame, Schach (allerdings ohne Brettabbildung), Memory, Flipper, Attacke (entspricht Reversi bzw. Othello), Labyrinth und Vier in einer Reihe. Zwei Mathematik-Kassetten runden das bisherige große Kassetten-Angebot ab, eine übrigens mit einer interessanten „Blitzrechnen"-Variante. Eine Turmaufgabe harrt der Lösung, wobei die einzelnen Ziffern zunächst nur kurz, später immer etwas länger sichtbar gemacht werden. Diese beiden Kassetten stellen ein wirklich gutes Rechentraining dar, zumal man nicht nur gegen einen Partner, sondern auch noch gegen die zur Verfügung stehende Zeit anzutreten hat und Punkte erlangen kann.

Sport, Action, aber auch das rein Spielerische ist bei dem „G 7000" von *Philips* gleichmäßig vertreten. Im Mittelpunkt vieler Kassetten stehen stets wiederkehrende kleine Roboter, die per Handreglerpaar (Steuerhebel und Aktionstaste) oder über eine Sensor-Tastatur auf dem Grundgerät dirigiert werden. Im „Action"-Bereich dürfen natürlich auch bei *Philips* nicht Weltraum-Kassetten fehlen (Laserkrieg, Krieg im Weltraum, Weltraum-Monster, Satelliten-Angriff), hinzu kommen u.a. kriegsspielähnliche Spiele wie Burgenschlachten oder Schlachtfeld, deren Existenzberechtigung man genauso in Frage stellen kann wie die zwei bei *Philips* und *Atari* gleichermaßen vertretenen „Revolverhelden"- bzw. „Scharfschützen"-Kassetten, bei denen es lediglich darauf ankommt, den gegnerischen Bildschirm-Cowboy zu erschießen . . .

Auf der anderen Seite besitzt auch *Philips* eine Zirkus-Kassette („Kunstspringer") und vor allem „Das Millionenspiel". Auf der Jagd nach immer mehr Geld, inmitten immer wieder anderer Labyrinthe, stehen zwei Spielern hin und her laufende Roboter mal im Weg, mal sind sie behilflich. Ein interessantes Spiel für zwei gleichermaßen geschickte Spieler!

Memory, Master Mind, 17 + 4, Reversi bzw. Othello („Samurai"), Schiffe versenken, Flipper, Labyrinth oder Tischfußball bringt der „G 7000" im Bereich „Spielen" per Kassette auf die Mattscheibe, während man unter den Sportkassetten die eigentlichen Perlen findet. Der Sessel-Sportler kann sich auseinandersetzen mit Autorennen, Bowling, Basketball, Slalom, Volleyball, Fußball, Eishockey, Golf, aber auch mit nur bei *Philips* auftauchenden Sportarten wie Rugby, Baseball oder Billard. Rugby, Baseball und Golf dürften die Spitzenreiter sein.

Wer zusätzlich zur Spielanleitung noch einige Rugbyregeln aufspüren kann, der wird fasziniert sein von den Möglichkeiten, die diese Kassette bietet. Ein regel(ge)rechtes Mannschaftsspiel mit genauen Pässen zu Mitspielern simuliert dieses Spiel ungewöhnlich realistisch.

Letzteres gilt insbesondere für „Baseball", die vielleicht perfekteste *Philips*-Kassette. Auch hier sollte man sich allerdings um ergänzendes Spielregel-Verständnis bemühen. Zunächst wird von einem der beiden Kontrahenten der Ball ins Feld geschlagen; der andere muß seine Spieler den Ball abfangen lassen. Inzwischen laufen Spieler der 1. Mannschaft auf einem Rundkurs zum Ziel, ständig in der Gefahr, wie beim Völkerball von Spielern der 2. Mannschaft „abgeschlagen" zu werden.

„Golf" schließlich bietet bis zu vier Personen die Chance, ihr Geschick auf einem Neun-Löcher-Kurs zu demonstrieren. Der Spielverlauf unterscheidet sich wesentlich von dem der gleichnamigen *Interton*-Kassette, ist aber, vor allem durch die Ausdehnung auf vier Personen, ähnlich spannend. Der Golfball muß an Hindernissen vorbeigeschlagen werden, um im Grün und dann im Loch zu landen.

Eine Einführung in Programmiertechniken, zwei mathematische Kassetten (eine davon mit Symbolen für Vorschüler), eine „Musiker"-Kassette, die Noten auf den Bildschirm überträgt und eine Sonder-Kassette „Laufschrift", mit der man – jedoch sicher nicht im privaten Bereich – kurze Mitteilungen wiedergeben kann, zeigen die Vielfalt des bis jetzt erschienenen *Philips*-Programms.

Soweit die grobe Präsentation der drei Systeme mit ihren interessantesten Programm-Kassetten. Alle drei Grundgeräte sind etwa gleich teuer, während man das meiste Geld für die allerdings auch häufig variantenreichsten *Atari*-Kassetten, das wenigste für die nicht selten in ihren Variationsmöglichkeiten begrenzteren *Philips*-Kassetten auf den Tisch legen muß. Die *Interton*-Kassetten bewegen sich etwa in der Mitte.

Onso für Pallat

Anfangs nur Eingeweihten bekannt, entwickelt sich die Edition Perlhuhn in Göttingen zusehends zu einem kleinen Mekka für Interessenten ungewöhnlicher Spiele. 1980 erhielt Reinhold Wittigs „Spiel" von der „Spiel-des-Jahres"-Jury den Sonderpreis für das schönste Spiel. 1981 tauchte „Ombagi", ebenfalls ein Reinhold-Wittig-Spiel, in der Auswahlliste der Jury auf. *SpielBox* stellt dieses Spiel in den Spielbesprechungen (Seiten 24 bis 32) vor.

Neben Reinhold Wittig zählt Peter Pallat, der älteste deutsche Spiele-Erfinder, der schon vor 70 Jahren als zehnjähriger Junge Spiele erfand, zu den Ideen-Lieferanten der Edition Perlhuhn. Sein Spiel *Dschungel* dürfte eines der schönsten Spiele des vergangenen Jahres sein. Am 21. November 1981 verlieh Reinhold Wittig an Peter Pallat zum ersten Mal den sogenannten *Onso,* den ombagassischen Nationalorden, der in Zukunft nur an Spiele-Erfinder verliehen werden soll. Ombagassa ist ein nicht existentes Land, das bislang nur Perlhuhn-Interessenten dadurch bekannt wurde, daß einige Spiele überliefert werden konnten (*Ombagi, Dschungel, Wunderwatschler*).

Dritte-Welt-Spiele

Handgearbeitete Spiele aus Ländern der Dritten Welt findet man im Katalog des Team-Versandes. Team ist eine Schwesterorganisation der Dritte-Welt-Läden und vertreibt Waren aus Entwicklungsländern per Post. Im neuesten Katalog finden sich z. B.: Ein indisches *Pachisi;* handbestickter Baumwollstoff, hölzerne Spielfiguren und Kaurimuscheln als Würfel; das indische Kampfspiel *Maharabat,* Spielbrett aus massivem Tropenholz; Holzpuzzles, Onyx-Schachspiel und vieles andere mehr. Katalog vom Team-Versand, Postfach 4006, 4500 Osnabrück.

Freizeit-Club

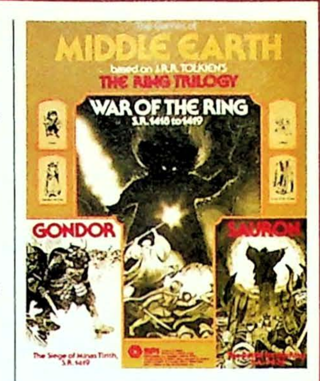
Seit mehr als 10 Jahren gibt es in Bremen die „Fröhliche Freizeit". So heißt ein Club, der aus privater Initiative entstanden ist, und der sich erfolgreich bemüht, Langeweile gar nicht erst aufkommen zu lassen. Die Aktivitäten sind vielseitig und reichen vom Drachensteigen bis zum Ostfriesen-Abitur. Spielen kommt auch vor, wie eine Spiel-Ausleihe von rund 300 Titeln beweist. Informationen können Sie anfordern von: „Fröhliche Freizeit", Friesenstraße 16–19, 2800 Bremen 1.

Literatur als Spiel

Es kommt häufig vor, daß ein Buch verfilmt wird. Seltener schon wird ein Film nachträglich zu einem Buch umgearbeitet. Geradezu unüblich war es bisher allerdings, Bücher in Spiele umzusetzen. Das ist aber jetzt geschehen, und zwei solcher Spiele sind bei uns erhältlich. Sie kommen aus den USA und sind mit deutschen Regelübersetzungen versehen.

Frank Herberts Science-fiction-Bestseller „Der Wüstenplanet" lieferte die Vorlage für das Avalon-Hill-Spiel *Dune.* Bis zu sechs streiten um die Herrschaft auf dem Wüstenplaneten Arrakis. Sandstürme, riesige Sandwürmer und die „Fremen", die Ureinwohner des Planeten, stehen dem ungehinderten Abbau der galaxisweit begehrten Wunderdroge „Melange" entgegen. *SpielBox*-Vorschlag: Erst die drei Bände lesen (erschienen als Taschenbuch im Heyne-Verlag), und dann, wenn das Thema reizt, das Spiel angehen. Erhältlich bei: Das Spiel, Rentzelstraße 4, 2000 Hamburg 13.

Die Alternative: *Middle Earth* spielen, das auf Tolkiens „Herr der Ringe" basiert. Wer bangte und focht nicht mit Frodo und seinen Gefährten auf ihrem gefährlichen Weg durch die Mittelerde. Jetzt geht das auch per Cosim-Spiel – eben *Middle-Earth.* Die Schachtel enthält drei Spiele: Die Minispiele *Gendor* und *Sauron* sowie das größere Spiel *War of the*



Ring. Das gesamte Spielpaket ist nicht ganz billig und nicht für Spieler geeignet, die über *Monopoly* nicht hinausgekommen sind. Informationen bei: Fantastic Shop, Postfach 3026, 4000 Düsseldorf.

Spiel als Literatur

Wer kennt nicht Marostica, das italienische Kleinstädtchen in der Provinz Venetien, in dem alljährlich eine Schachpartie mit lebenden Figuren in mittelalterlichen Kostümen gespielt wird. Das Fest geht auf die Eifersucht zweier Adeliger zurück, deren Fürst sie zwang, sich statt in einem Degenduell in einer lebenden Schachpartie zu „duellieren". Das heißt: kriegerische Leidenschaften spielerisch und friedlich auszutragen.

In „Steppe", dem Science-fiction-Roman von Piers Anthony (Heyne-Taschenbuch), geht die über die ganze Galaxis verbreitete Menschheit nach demselben Prinzip vor. Reichlich verweichlicht haben die Menschen das Schreiben und Lesen verlernt und sich den Bildschirmen verschrieben. Besonders beliebtes Programm: „Steppe", ein TV-übertragenes galaxisweites Spiel, das von einer Spielmaschine gesteuert wird. Jeder Galaktiker kann nach Zahlung eines Eintritts jederzeit mitspielen und je nach Spielverlauf Gewinne machen wie Verluste erleiden. Hintergrund ist die Geschichte der Reitervölker Innerasiens zwischen dem 9. und dem 13. Jahrhundert auf Terra. Das Spiel läuft reibungslos, bis einige Spielbetrüger per Zeitmaschine einen echten Uighuren aus der Vergangenheit holen. Keine Weltliteratur, aber einigermaßen spannend.



Niemand weiß, wie viele Spiele Sid Sackson erfand. Ein Porträt von Tom Werneck.

DER ERFOLG KAM ERST SPÄT

Jeden Morgen joggt ein seltsames Paar einen rund anderthalb Meilen langen Parcours durch einen Stadtpark in dem New Yorker Stadtteil Bronx. Er ist gute 60, sie noch keine 30. Sid Sackson mit einer Freundin. „Joggen hält mich fit", sagt er dazu, „und denken auch."

Nach dem ausgiebigen Dauerlauf trennt er sich von seiner flotten Begleiterin und geht in sein Haus zurück. Zwei Doppelhaushälften. Die eine bewohnte er mit seiner Frau und den beiden Kindern jahrelang. Dann ergab sich die Gelegenheit, das andere Haus dazuzukaufen.

Er brauchte den zusätzlichen Raum auch dringend. Denn mittlerweile begann ihm sein Hobby buchstäblich über den Kopf zu wachsen. Er sammelt Spiele, so wie andere Leute Briefmarken. Brettspiele, Gesellschaftsspiele aller Art. Er dürfte mittlerweile mit etwa 10 000 geschachtelten Spielen die wohl größte private Sammlung der Welt zusammengetragen haben. Man stelle sich das vor: Zehntausend Spiele! Dazu kommt ein riesiges Informationsarchiv, in dem er nocheinmal gut 20 000 bis 30 000 Spiele in Form von Regeln, Hinweisen, Büchern, Fotokopien und Notizen und ähnlichem hortet.

Doch Sid Sackson trägt nicht nur zusammen, was andere erdacht haben, er produziert auch selbst. Wenn man ihn fragt, wieviele Spiele er denn erfunden habe, so wird er etwas verlegen, weiß keine rechte Antwort. Wie soll er auch! Denn jede Idee, die schließlich zu einem verkaufsfähigen Spiel gerinnt, ist begleitet von einem Bündel von Ansätzen, von Irrwegen, von unausgegorenen Versuchen. Viele davon sind wiederum bereits als Spiel brauchbar, sinken aber im Vergleich zu der gerade verfolgten Gedankenlinie ab. Wo ist da die Grenze zu ziehen? Wieviele Spiele hat er tatsächlich erfunden? Hundert? Fünfhundert? Weit über Tausend? Gelten nur die, die er in einen Karton verpackt auf dem Spielmarkt unterbringen konnte? Sind die vielen Paper-and-Pencil-Games auch dazuzurechnen? Nein, so kommt man ihm nicht bei.

Beizukommen ist ihm eigentlich überhaupt nicht. Das braucht es aber auch gar nicht, denn er selbst ist in einer überraschenden Weise zugleich offen und scheu. Er spricht gerne über seine Spiele; er freut sich, wenn man seine sprühenden Einfälle durchdringt, aber er grenzt das Gespräch über seine Spiele durch eine Bescheidenheit ein, die aus der Sicherheit seines Erfolges entspringt.

Doch dieser Erfolg begleitete ihn nicht von Anfang an. Sid Sackson ist gelernter Civil and Traffic Engineer und hat die Spielerei zunächst nur als reizvolles Hobby betrieben. Den Spaß daran hat er allerdings schon aus seiner Kindheit ins Erwachsenenleben hinübergerettet. Wenn er etwa von Onkel Wig oder den häufigen Abenden erzählt, die er mit seinem Vater

Springer – Ein Denkspiel mit Farbstiften

Von Sid Sackson. Spielplan auf der übernächsten Seite.

Der Spielplan zeigt ein großes Rechteck, das in *108 Felder* verschiedener Form und Größe unterteilt ist. Entlang den Seiten des Rechtecks finden sich *Dreiecke*, die mit Zahlen von eins bis fünf markiert sind.

Das Zweier-Spiel: Jeder Spieler verwendet eine andere Farbe. Wer anfängt, wird in beliebiger Weise bestimmt. Der erste Spieler wählt irgendein Feld und bemalt es mit seiner Farbe. Der andere Spieler sucht sich dann irgendein anderes Feld und trägt dort seine Farbe ein. So wird das Spiel fortgesetzt, doch darf man nie ein Feld benützen, das neben einem eigenen Feld liegt; Felder, die sich nur an den Ecken berühren, gelten dabei nicht als nebeneinander liegend. Die *Abbildung, welche nur die Felder des blauen Spielers zeigen, bezeichnet mit „X" jene Felder, die Blau nicht mehr benützen darf.*

In seinem Zug kann ein Spieler ein Feld oder – statt dessen – eines der numerierten Dreiecke bemalen. Jeder Spieler darf aber auf jeder Spielplanseite nur ein einziges Dreieck beanspruchen. *In der Abbildung kann Blau auf keiner der drei gezeigte Seiten ein weiteres Dreieck ausfüllen.*

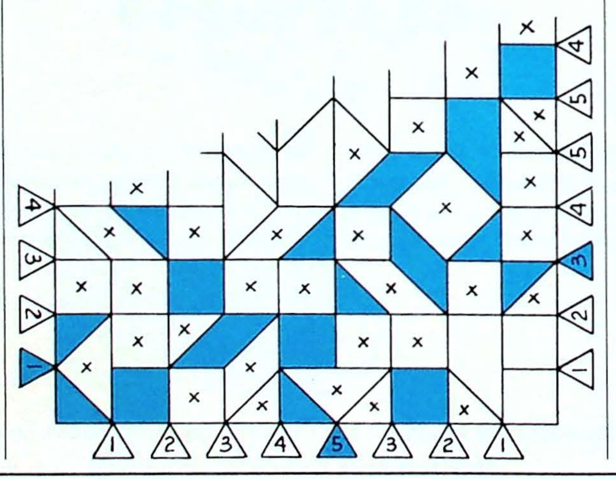
Jeder Spieler versucht, eine *Kette* aus Feldern der eigenen Farbe zu bilden: die einzelnen Felder berühren sich an ihren Ecken. Diese Kette soll an alle vier Seiten des Spielplans und dort zu je einem Dreieck führen. Die so erreichten Dreiecke müssen zusammen einen Wert von 13 oder mehr Punkten aufweisen.

Die Abbildung zeigt eine blaue Kette, die drei Dreiecke mit einem Wert von 1+5+3 = 9 Punkten verbindet; um zu gewinnen, muß der blaue Spieler an der vierten Spielplanseite ein Dreieck mit der Zahl 4 oder 5 an seine Kette schließen.

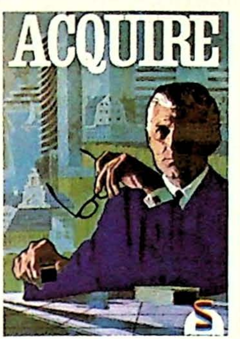
Bildet ein Spieler eine Kette, die alle vier Ränder miteinander verbindet und 13 oder mehr Punkte wert ist, hat er gewonnen – außer, wenn er das Spiel mit dem ersten Zug beginnen durfte. In diesem Fall wird dem andern noch ein letzter Zug zugestanden. Kann dieser damit seine Kette ebenfalls vollenden, gewinnt der Spieler mit der höherwertigen Kette. Sind die Punktzahlen dann gleich, ist der Ausgang untentschieden. – Gelingt es keinem Spieler, seine Kette fertigzustellen, entscheidet die höhere Punktzahl der bisher markierten und mit der Kette verbundenen Dreiecke.

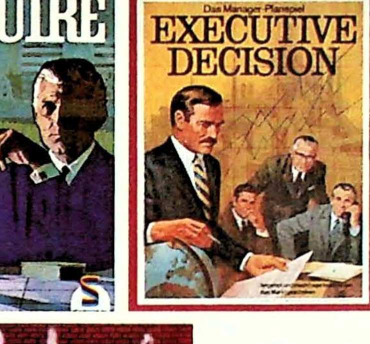
Das Dreier- und Vierer-Spiel: Es gelten die gleichen Regeln wie für das Spiel zu zweit, außer daß die Dreieckswerte nicht berechnet werden – es genügt, je ein Dreieck jeder Seite mit der Kette zu verbinden. (Normalerweise wird allerdings keiner der Spieler seine Kette an alle vier Ränder führen können, so daß dann doch die Punktzahlen der angeschlossenen Dreiecke den Sieger bestimmen.)

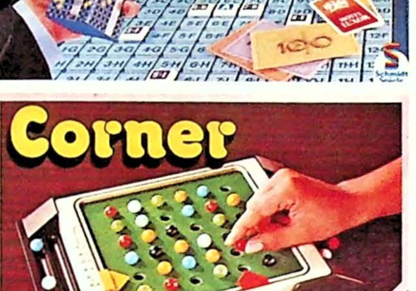
Varianten für zwei erfahrene Spieler: (1) Statt auf 13 Gewinnpunkte zu spielen, kann man diese Forderung für ein schnelleres Spiel herabsetzen oder sie für eine schwierigere Partie erhöhen. (2) Vor Spielbeginn teilen beide Spieler je ein Feld mit einem Schwarzstift in zwei Teile, so daß 110 (statt 108) Felder vorhanden sind. (3) In seinem ersten Zug füllt jeder Spieler zwei benachbarte Felder so, daß daraus ein einziges Feld entsteht. (4) Die obigen Varianten lassen sich beliebig kombinieren: man kann zwei oder alle drei zuammen anwenden.

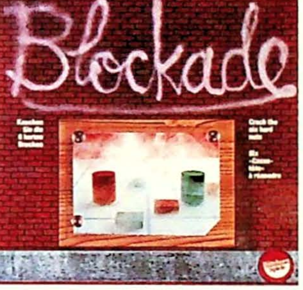




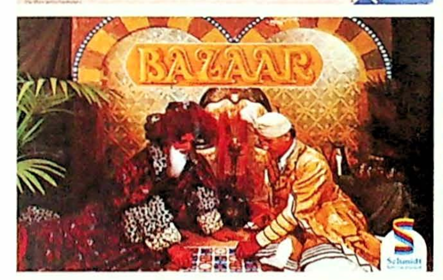


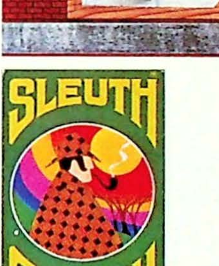
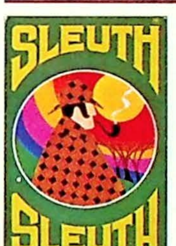


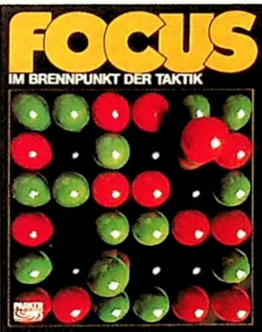




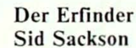
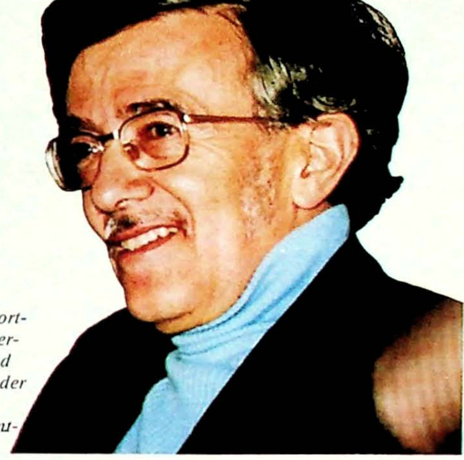
Hier eine bunte Auswahl der Spiele, die von Sid Sackson erfunden und auf dem deutschen Markt erhältlich sind. Jedes ist wert, gespielt zu werden.



Das Spiel des Jahres 1981: Focus

Der Erfinder Sid Sackson
Das Gesicht des sportlichen 60jährigen vermittelt die Ruhe und Konzentration, mit der er eine unzählbare Zahl von Spielen entwickelt hat.

Karten gespielt hat, so lehnt er den Kopf etwas zurück und bekommt verträumte Augen.

Er hat jung geheiratet und in den ersten Jahren war Backgammon das erklärte Lieblingsspiel. Wenn er nicht lieber tanzen ging. Shag war damals Mode und er wurde 1939 New Yorker Meister. In dieser Zeit entdeckte er die Dominosteine, aus denen er im Laufe der Jahre Aquire entwikkelte. Bei diesem Spiel werden Steinchen zu Ketten aneinandergereiht; Hotelketten, die mit wachsender Größe auch eine deutliche Wertsteigerung erfahren. Über Aktien wird der Wert schließlich in Spielgeld verwandelt.

Das war 1962. Ein Jahr später folgte Focus, das jetzt den Kritikpreis Spiel des Jahres erhielt und damit auch hierzulande, wenn auch arg verspätet, den verdienten Durchbruch schaffte. In ihrer kalten Kunststoffglätte doch recht eindeutig geformte kugelige Kappen werden bei Focus zu Türmen gestapelt. Mit wachsender Höhe steigert sich der Aktionsradius. Ein rein abstraktes Spiel für zwei oder, wenn jeweils zwei zu einem Team zusammengespannt werden, vier Personen.

Nein, Erfolg hatte er mit diesen Spielen anfangs noch nicht. Ebensowenig wie mit vielen anderen Ideen, die er in dieser Zeit zu Papier brachte. High Spirit etwa. Milton Bradley verlegte es und ließ es nach drei Monaten sang- und klanglos sterben.

Ein Schlüsselergebnis in dieser Zeit war eine Verkaufsvorführung in einem New Yorker Kaufhaus. Sackson merkte, wie gut seine Spiele bei den Kunden ankamen. Das spornte ihn an, Idee auf Idee umzusetzen. Der Chemiekonzern 3 M startete da-

mals das legendäre Bookshelf-Programm. Sackson war ein Mann der ersten Stunde für diese Serie. 1970 konnte er seinen Ingenieurjob an den Nagel hängen und sich ganz seiner Spielerei und seiner Sammlerleidenschaft zuwenden.

Könnte man Sid Sackson bei seiner Arbeit beobachten, so müßte man den Eindruck gewinnen, die Intuition konkretisiere sich für ihn ohne zähes Ringen um Inhalt und Struktur. Doch der Schein trügt, weil Sackson arbeitsmethodisch ungewohnt vorgeht. Was andere über Skizzen, Zeichnungen, über Versuch und Irrtum, über schrittweise Annäherung an das erkannte oder wenigstens erahnte Resultat erreichen, wird bei ihm unsichtbar vollzogen. 95 Prozent seiner Arbeit formt er in Gedanken, die restlichen 5 Prozent auf dem Papier.

Um so mehr verblüffen die Ergebnisse seines Denkens. Denn die Bandbreite seiner Spiele ist umfassend, macht seinen weitgefächerten Interessenkreis sichtbar und trägt doch deutlich seine Handschrift. So klar und präzise, wie etwa auch ein Alex Randolph, ein David Parlett, ein Robert Abbott oder ein Rudi Hoffmann an ihren Spielen identifiziert werden können. Weil Spiele dieses Formats nicht das Überbleibsel aus geglücktem Dillettantismus sind, sondern Ausdruck und zugleich Spiegel der Persönlichkeit des Erfinders.

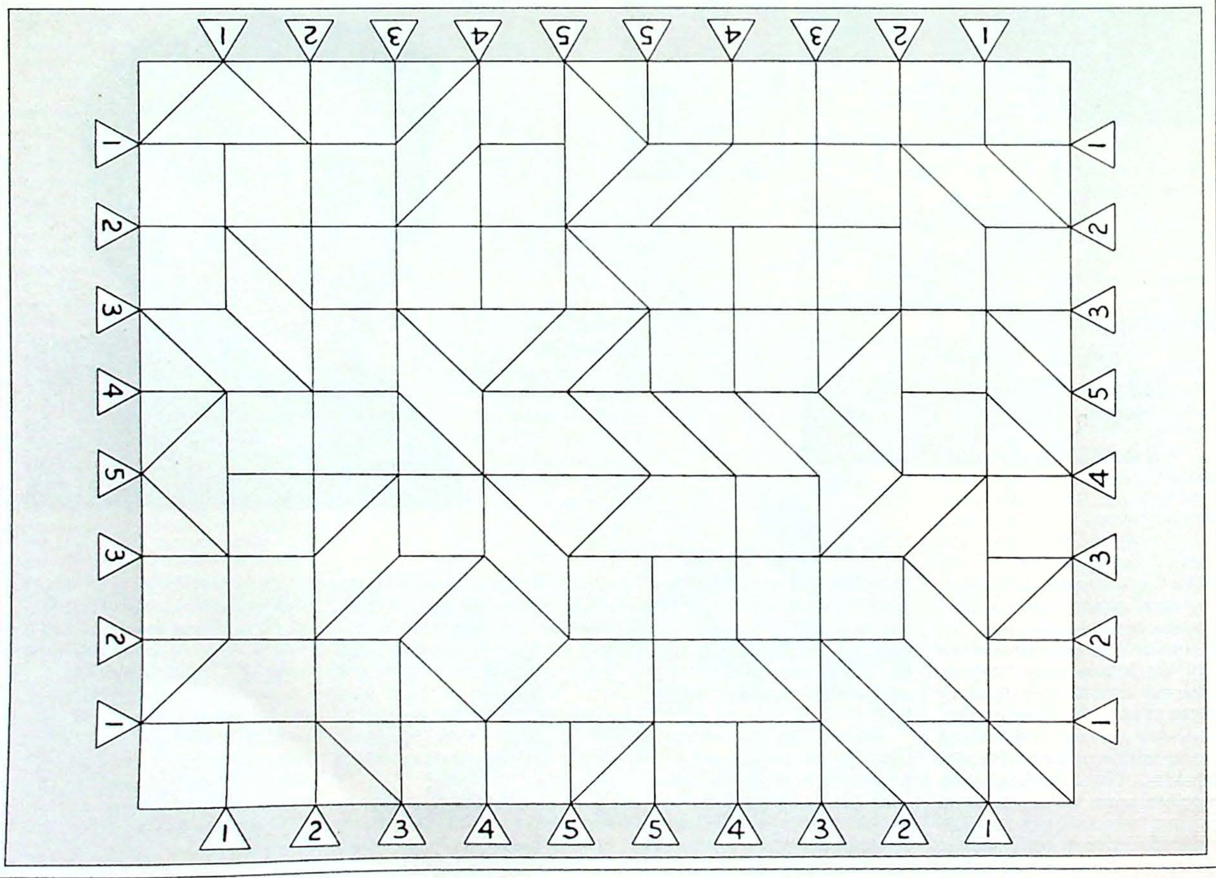
Sackson wirkt gesammelt und ruhig, fast bedächtig. Er ist akkurat und pünktlich, und er beschließt keinen Tag, ohne dessen Inhalt in seinem Tagebuch festgehalten zu haben. Nur aus der diszipliniert gestalteten Außenwelt kann er den Schritt in die straff und zugleich lebhaft gestaltete Welt seiner Gedanken tun. Seine Spiele haben deshalb alle einen gemeinsamen Nenner: Klar und in sich schlüssig in ihrer Struktur, farbig und originell im Ansatz.

Den Spielen sieht man das freilich auf den ersten Blick nicht an. Anfang der siebziger Jahre gab 3 M das Geschäft mit den Spielen auf. Die Rechte gingen an unterschiedliche Hersteller und entsprechend uneinheitlich ist deshalb das Erscheinungsbild. Denn jeder Hersteller prägt dem angekauften Spiel den Stempel seiner Design-Vorstellungen auf. *Aquire, Sleuth* und *Venture* gingen an Spiele-Schmidt, *Bazaar* wurde von Parker in ein Werbespiel für Brauereien umfrisiert und starb als *Bierbörse* einen unverdienten, frühen Tod. *Monad* verschwand völlig und wird – hoffentlich – bald aus seinem Dornröschenschlaf geholt. Außerhalb der 3M-Serie erschien bei Bütehorn *Blockade,* bei Parker *Can't Stop* und *Focus.*

Doch daß der Name Sid Sackson auch bei uns bald sehr populär sein wird, verdankt er nicht nur seinen Spielen sondern auch seinen Büchern, die jüngst bei Hugendubel erschienen: *Denkspielen mit Farbstiften* ist das eine; *Spiele, anders als andere,* eine Übersetzung des Klassikers *A Gamut of Games* das zweite. Wer Sid Sacksons Vielschichtigkeit erfassen will muß diese Bücher kennen.

Hat ein Mann, der die Sicherheit eines Angestellten-Berufs zugunsten einer schöpferischen Tätigkeit aufgab, der in zwei völlig unterschiedlichen Berufen gelebt und Erfolg hatte, hat so ein Mann an der Schwelle des Alters, da andere in den sogenannten Ruhestand treten, noch Pläne. Sackson hat. Bis etwa zum 65. Jahr möchte er noch im Spiele-Businеß bleiben. Dann allerdings würde er sich gerne in einer neuen Form seiner Spielesammlung widmen. Er sucht ein Museum, das die ganze Kollektion zu übernehmen bereit ist. Er will dann als Kurator die ganze Fülle systematisch ordnen und katalogisieren. Ein Job, der ihm allerdings ein bißchen Zeit für seine Briefmarkensammlung, und ausreichend Zeit für das Zusammensein mit seiner Frau lassen müßte.

„Springer" für 2, 3 oder 4 Spieler



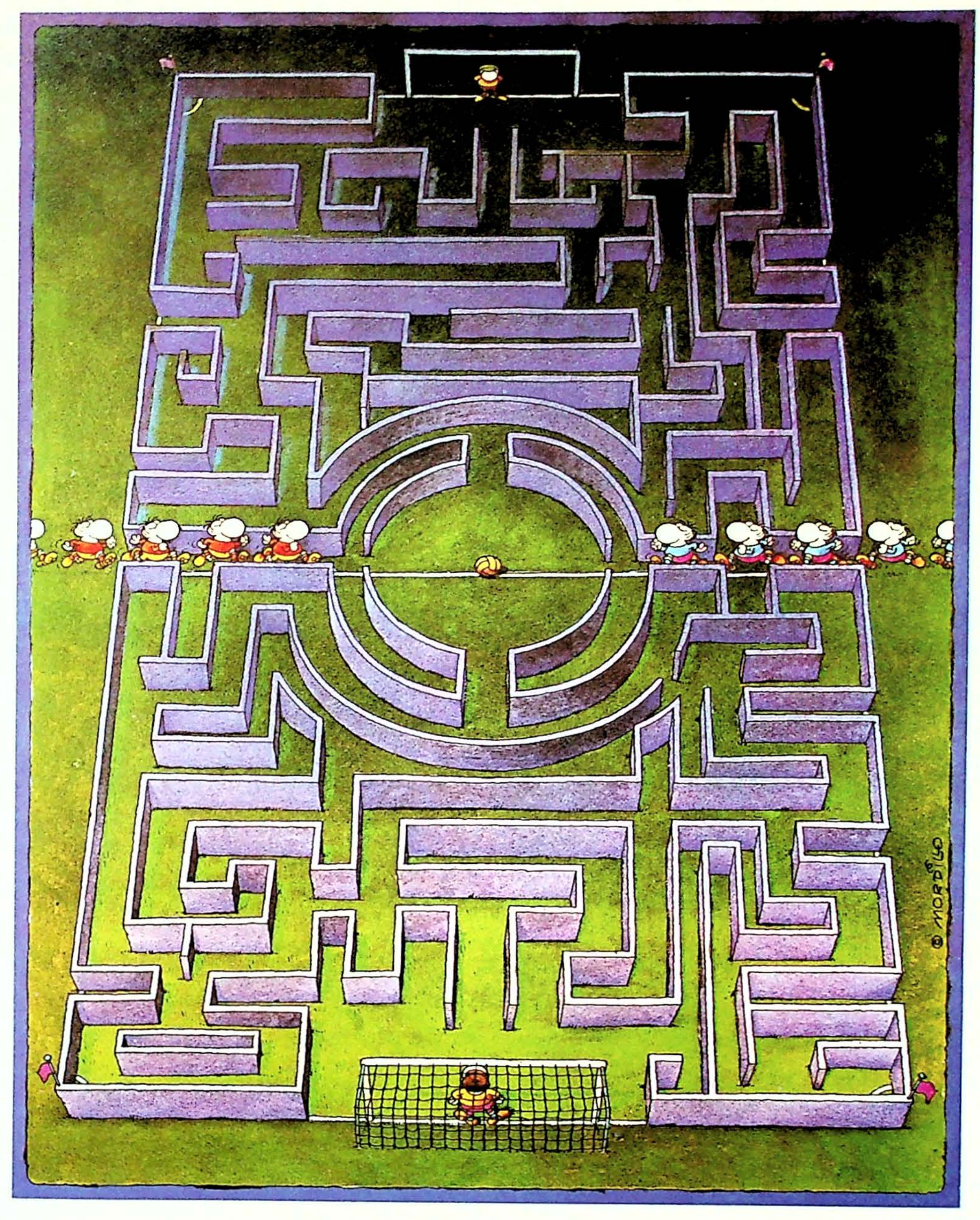
Spielen Sie mit!

Auch Ihre Lieblingsspiele finden Sie in der großen Auswahl der preiswerten Humboldt-Taschenbücher. Mit vielen illustrierten Anleitungen und Informationen für überraschende Spielideen. Das sind Taschenbücher, die Sie sammeln wollen. Bereits ab DM 3,80.



ht-Taschenbücher erhalten Sie in allen Buchhandlungen, Taschenbuchläden, Bahnhofsbuchhandlungen und den Buchabteilungen der Warenhäuser. Das farbige Humboldt-Verlagsverzeichnis liegt für Sie bereit.

Humboldt-Taschenbuchverlag München



Wer eine große Leidenschaft hat, ist immer in Gefahr,
sie ganz und gar bierernst zu betreiben.
Das geht den Fußballern ähnlich wie den Spielern.
In einem großartigen Cartoonband – erschienen
im Friedrich W. Heye Verlag München
für DM 32,80 – hat der Zeichner Mordillo die
Fußballer aufs Korn genommen. Wir meinen, daß die
aus diesem Band entnommene Zeichnung
der Leidenschaft der Fußballer wie der Spieler
gleichermaßen humorvoll Rechnung trägt.

Spielbesprechungen

Die Spielbesprechungen aus der letzten „Spielbox“ haben bei den Lesern ein großes und ausschließlich positives Echo gefunden. Das Besprechungsteam setzt also seine Arbeit fort. Auch für dieses Heft gilt:

Bewertung: Jedes Mitglied des Teams testet jedes Spiel. Aus den sieben mal sieben Bewertungen wird eine Gesamtnote ermittelt, die rechts unten auf der Besprechungsseite abgedruckt wird. 1 = sehr schlecht, 2 = schlecht, 3 = ungenügend, 4 = befriedigend, 5 = gut, 6 = ausgezeichnet.

Die Einzelbeurteilungen veröffentlichen wir auf Seite 67.

Einfach/Schwierig: Ob ein Spiel als einfach oder schwierig beurteilt wird, hängt davon ab, wie kompliziert seine Mechanismen, und wie komplex seine Regeln sind. Auch die Anforderungen, die es stellt, werden hier einberechnet, so daß diese Wertung das „Spielgefühl“ umschreibt.

Verpackung: Dabei geht es um die Funktionalität. Wie gut lassen sich die Spielmaterialien darin versorgen? Gibt es Mogelpackungen? In etwas geringerem Maße beeinflußen Haltbarkeit und graphische Aufmachung die Wertung.

Spielregeln: Hauptsächlich fällt hier der didaktische, logische Aufbau ins Gewicht – wie leicht sind sie verständlich. Wichtig sind aber auch die Vollständigkeit der Regeln, ihre Richtigkeit und Sprache.

Spielmaterial: Berücksichtigt wird in etwa gleichem Maße, wie attraktiv, wie haltbar und wie zweckdienlich die einzelnen Teile sind.

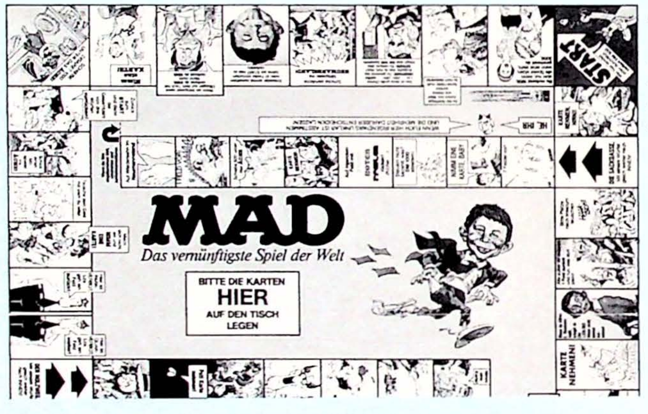
Spielidee: Der Spielreiz bildet die Grundlage dieser Note, die aber auch etwas über die Originalität des Themas und der Mechanismen aussagt.

Preise: Aus wettbewerbsrechtlichen Gründen verzichten wir künftig auf die Nennung konkreter Preise. Statt dessen geben wir die jeweilige Preisgruppe an. Preisgruppe I = bis DM 20,–; II = bis DM 30,–; III = bis DM 40,–; IV = bis DM 60,–; V = bis DM 100,–; VI = über DM 100,–.

Gesamturteil: (dargestellt als Würfel): Wir versuchen, die vier Aspekte und die sieben mal sieben Wertungen in deren überwiegender Tendenz zusammenzufassen. Sechsen werden selten sein – da müßte schon rundherum alles stimmen, was bei unseren Urteilskriterien eine ganze Menge voraussetzt. Ebenso selten werden aber auch ungenügende Bewertungen sein. Für Verrisse lohnt sich der Aufwand meist nicht. Aber: Keine Regel ohne Ausnahme! Darum folgt auf dieser Seite gleich ein Verriß.

Mad

Mehr als ärgerlich



Erfinder: New Prod. Res.
Verlag: Parker Spiele
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2–4
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: 30–60 Minuten

Vielleicht muß man für *Mad* (gähn) eine Meise (zwitscherzwitscher) oder eben eine Made (HIRN) haben, um hinter den Witz (kicherkicher) dieses Spiels (stöhn) zu kommen – denn was man da zum Schmacht- und Hechelpreis von immerhin DM (aua) bekommt, ist irre wenig (ächz). Daran dürften *Mad*-Leser (a-b-c-...) zwar gewöhnt sein, aber leider warnt kein Wort (lechz) auf dem Schachteldeckel (mad-ig), was einem da angedreht wird (würg)...

Mad – „das vernünftigste Spiel der Welt“ – ist kein Spiel. Und wer es dennoch spielt, ist selber schuld.

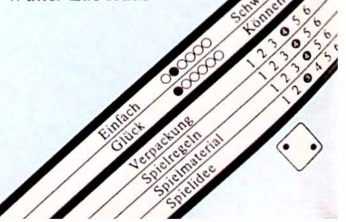
Zwar würfelt man seine Figur über einen Rundkurs mit Abzweigungen, grapscht nach Ereigniskärtchen und hantiert mit (lausig dünnem) Spielgeld – aber das allein macht natürlich etwas gefärbten Karton und Plastik noch nicht zum Spiel. Selbst der umwerfende Einfall, daß man hier für einmal sein Geld los werden muß, um zu gewinnen, jagt den Puls wohl nur mäßig höher: da kann man dann hin und wieder seine Barschaft einem andern unterjubeln – oder man tauscht Plätze inklusive Moneten – kleine Trimm-Dich-Übungen am Rande...

Den Nachbarn zum Lachen bringen, wie ein Huhn gakkern, einen Luftsprung machen und sein Lieblingstier nachahmen, sind die absoluten Hits der Ereigniskärtchen – worüber man sich zweifellos krumm, schief und eben schlicht madig lachen wird. Gackern muß man immerhin nur dann, wenn einem das „Spiel“ gefällt...

Zugegeben – wenn alles passend zusammenkommt: feuchtfröhliche Einstimmung, auf *Mad* hinabtemperiertes IQ-Niveau, wenig bedarfte Lach- und Gröhlbereitschaft und eine Partyrunde aus lauter Alfred E. Neumännchen – dann könnte das Dingen ein Gag sein. Ein einziges Mal wenigstens. Beim zweiten Mal allerdings sind die platten Späßchen völlig abgeschlafft – denn selbst für *einen* Gag hätte man sich wohl etwas mehr einfallen lassen müssen. Eine durchschnittliche *Mad*-Nummer ist amüsanter, und das will, meine ich, viel heißen...

An den Kopf greifen (Hirn??) muß man sich allerdings, wenn man vernimmt, daß sich das „Spiel“ irre verkaufen soll. Stöhn. In Zeitlupe: a-u-a.

Walter Luc Haas





Freizeit mit Taschenbüchern

Steuer, Helmut/Voigt, Claus
Das neue rororo Spielbuch
6270/DM 7,80

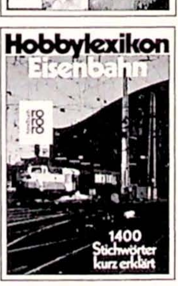
Lanners, Edi
Kolumbus-Eier
Tricks, Spiele, Experimente
7257/DM 5,80

HOBBYLEXIKA









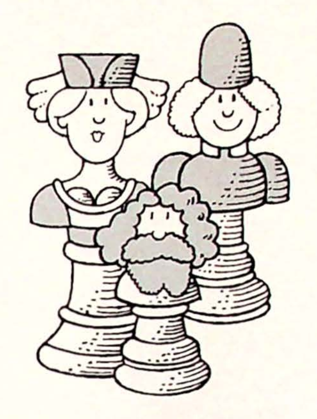
Hobbylexikon Eisenbahn
1400 Stichwörter
kurz erklärt
6262/DM 9,80

Hobbylexikon Mineralien und Gestein
1600 Stichwörter
kurz erklärt
6272/DM 10,80

Hobbylexikon Modellbahn
1700 Stichwörter
kurz erklärt
6249/DM 8,80

Hobbylexikon Pferde
1300 Stichwörter
kurz erklärt
6261/DM 8,80

SCHACHBÜCHER



Fischer, Bobby
Bobby Fischer lehrt Schach
6870/DM 7,80

Juniorschach

Walker, J. N.
Die ersten Züge
Eröffnungsspiele
spielend gelernt
7144/DM 5,80



Walker, J. N.
Angriff auf den König
Mittelspiele
spielend gelernt
7145/DM 6,80

Walker, J. N.
Anfangen mit Schach
Vom Brett zum
Spiel in einfachen
Schritten
7291/DM 5,80

Walker, J. N.
Teste dein Schach
Spielschwächen
erkennen, Spiel-
stärke verbessern,
Spielspaß gewinnen
7431/DM 6,80



Harding, Tim
Besser Schachspielen
Weg vom
Durchschnitt
Zug um Zug
7335/DM 8,80

Webb, Simon
Schach für Tiger
Gewinnen mit
allen Mitteln
7383/DM 5,80

SPIEGEL-BUCH



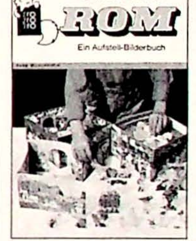
ISBN 3 499 33 0172/
DM18,–

SPORTBÜCHER



Brinckmann, Andreas/
Treeß, Uwe
Bewegungsspiele
Sozialarbeit,
Freizeitgestaltung,
Sportunterricht
7043/DM 8,80









Blecher, Wilfried
Rom
Ein Aufstell-
Bilderbuch
Farb-Bilderbuch
200/DM 7,80

Blecher, Wilfried/
Schweiggert, Alfons
Das Affondil
Ein Klapp-Bilder-
Verwandel-Verwirr-
Wörterbuch
Farb-Bilderbuch
ab 4 Jahre
156/DM 5,80

Kahlert, Elke/
Kohlsaat, Friedrich
Witzekiste
253/DM 6,80

Neutert, Nathias
100 Tricks und Zaubereien
ab 8 Jahre
119/DM 5,80

Der Plumpsack geht um
Alte und neue
Kinderspiele:
Bilder von Siegfried
L. Kratochwil
Farb-Bilderbuch
217/DM 6,80

Sequenz

Aus alten Zutaten etwas Neues

Erfinder: R. Siegers
Verlag: Bütehorn Spiele, Buchholz Verlag
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: ca. 30 Minuten

Wer bei Monopoly alle Bahnhöfe, beim Poker einen royal-flash, bei Mah jongg die vier Winde besitzt, hält eine Sequenz: eine Folge gleichartiger Elemente.

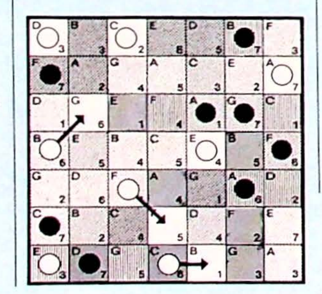
Die Liste ließe sich beliebig verlängern, das Sammeln und Besitzen solcher Sequenzen ist ein weitverbreiteter Mechanismus in der Welt der Spiele. Ein altes Thema, zu dem man eigentlich keine neuen Ideen erwartet.

Doch bei aller Skepsis muß man dem Autor R. Siegers bestätigen, daß er mit *Sequenz* aus bekannten Zutaten etwas Neues geschaffen hat.

Das Spiel besteht aus je acht weißen bzw. schwarzen Markierungssteinen und einem Spielplan, der in 49 Felder aufgeteilt ist. Jedes Feld ist mit einer Farbe, einer Zahl und einem Buchstaben gekennzeichnet. Farbe, Zahl und Buchstabe sind jeweils siebenmal auf dem Spielplan vorhanden.

In der ersten Phase setzen die beiden Spieler abwechselnd ihre acht weißen und schwarzen Steine auf beliebige und hoffentlich durchdachte Felder. In der zweiten Phase können diese Steine dann jeweils um ein Feld senkrecht, waagerecht oder diagonal verschoben werden. Ziel ist es natürlich, eine Sequenz zu bilden. Genauer gesagt: Sieben der acht markierten Felder müssen in einer Eigenschaft übereinstimmen. Also beispielsweise gelb sein, eine 2 zeigen oder ein F.

Was sich zunächst einfach liest, entpuppt sich später beim Spielen als eine äußerst verzwickte Aufgabe. Denn jeder Spieler wird selbstverständlich versuchen, entstehende Sequenzen des Gegners bereits im Ansatz unmöglich zu machen.



Drei schwarze Steine auf rotem Feld sind für Weiß natürlich Grund genug, selber einen Stein auf ein rotes Feld zu stellen – und schon ist der schöne Plan von Schwarz durchkreuzt.

Diese destruktive Taktik verhindert bei einiger Aufmerksamkeit, daß bereits in der ersten Spielphase Sequenzen gebildet werden können.

So muß der Sieg in der zweiten Phase beim Ziehen von Feld zu Feld erkämpft werden. Im Gegensatz zur ersten Phase sind die Steine jetzt stark in ihrer Bewegungsmöglichkeit eingeschränkt und nur darauf kann man eine erfolgversprechende Gewinnstrategie aufbauen.

Egal wie die angestrebte Sequenz aussieht, irgendwann wird sie der Gegenspieler erkennen. Die einzige Chance besteht darin, daß er zu diesem Zeitpunkt nicht mehr in der Lage ist, eines der fehlenden Sequenzfelder mit einem eigenen Stein zu erreichen.

Die Taktik heißt also: Unauffällig heranpirschen, günstige Positionen beziehen, aber die eigentliche Sequenz erst im letzten Augenblick besetzen.

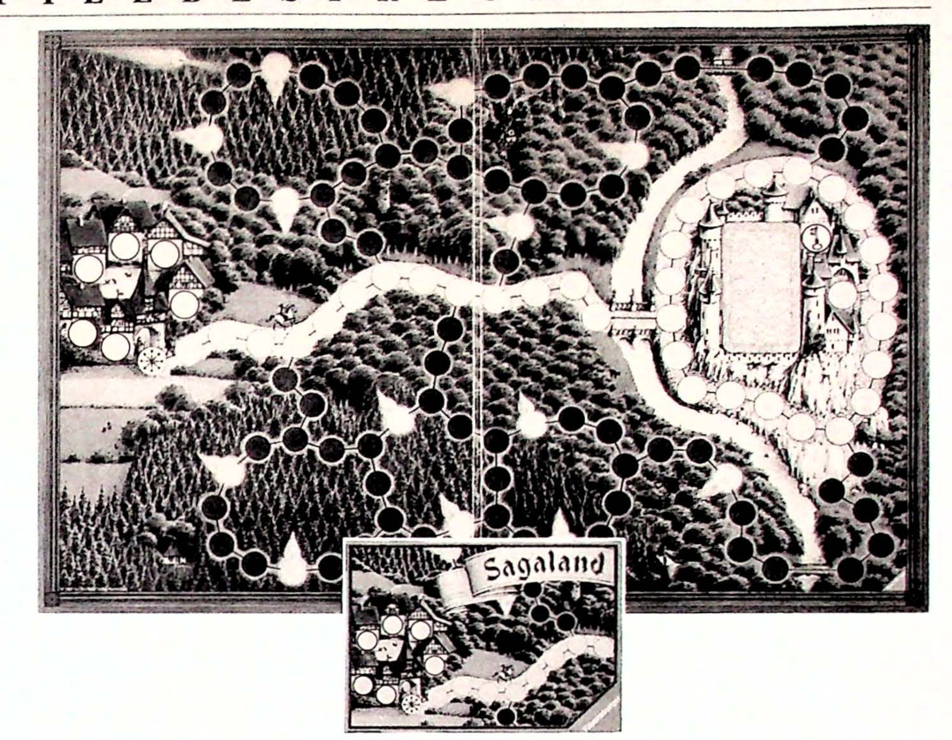
Die Abbildung zeigt eine mit dieser Spielweise von Weiß erreichte Stellung: Vier gelbe Felder sind bereits besetzt, Schwarz erkennt die Gefahr, kann aber keines der zur Sequenz noch fehlenden drei gelben Felder mit einem seiner Steine erreichen, da Weiß am Zug ist und sofort den letzten Schwachpunkt, das gelbe G-6-Feld, besetzt. Leider tut uns der Mitspieler nicht immer den Gefallen, unkonzentriert zu spielen. Und dann kann sich *Sequenz* ganz erheblich in die Länge ziehen, ohne daß einigermaßen Unterhaltsames passiert.

Eberhard von Staden

Einfach – Schwierig [illegible]
Glück – Können [illegible]
Verpackung [illegible]
Spielregeln [illegible]
Spielmaterial [illegible]
Spielidee [illegible]

Sagaland

Putzmunteres Märchenspiel



Erfinder: Alex Randolph und Michel Matchoss
Verlag: Otto Maier Verlag, Ravensburg
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2–6
Alter: ab 8 Jahre
Spieldauer: 30–60 Minuten

Es war einmal, vor langer Zeit, etwa Anfang der achtziger Jahre, erzählte die Großmutter, da lag ein hübscher Karton unter dem Weihnachtsbaum, gefüllt mit gar lieblichen Dingen. Was drinnen war, möchtet ihr wissen, ihr Naseweise, ihr Schelmenpack? Ein Wunderwerk gar wohldurchdachten Spielvergnügens für 2 bis 6 Personen von 8 bis 99 Jahren. Handliche Holzkegelchen, griffige Holzwürfel, 13 schnurrige Märchen-Fragekarten und 13 knorrige Tannenbäumchen mit versteckten Märchen-Gegenständen darunter, für jede Fragekarte einer. Dann ein heimeliger Spielplan, auf dem verschlungene Pfade von den Fachwerkhäusern des verschlafenen Dorfes durch dunklen Tann kreuz und quer, über Brücken und Stege hinweg, direkt zu den goldenen Zinnen des Königsschlosses führten.

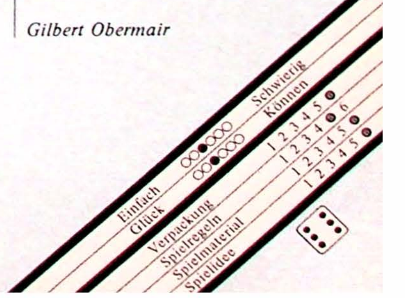
Dort wohnte ein alter König, der keine Kinder hatte. Darum bestimmte er denjenigen zu seinem Nachfolger, der ihm als erster sagen könnte, wo im Wald von Sagaland drei ganz bestimmte Dinge verborgen wären. Hei, war das ein Würfeln und Ziehen, ein Hinauswerfen und Sich-Dinge-Merken, als hätte man in den Spielablauf eine Handvoll „Mensch ärgere dich nicht" und eine Prise „Memory" hineinverwoben! Auch Zauberei war mit im Spiel, erinnerte sich die Großmutter. Denn wenn einer einen Pasch gewürfelt hatte, und das war durchschnittlich bei jedem sechsten Wurf der Fall, konnte er anstelle des Ziehens gewaltige Sprünge tun. Oder die Fragekarten, die im Schloßhof gestapelt waren, kräftig durcheinandermischen.

Drei Dinge haben mir allerdings mißfallen, besann sich die Großmutter und runzelte die Stirn. Erstens verdroß es mich, daß das Regelheftchen zwar 16 Seiten dick war, aber nur drei davon unserer lieben Muttersprache vorbehalten waren. Zweitens wußten die Spieler nicht so recht, was sie mit ihren Holzkegelchen machen sollten, nachdem sie eine Frage richtig beantwortet hatten. „Die Figur im Schloß bleibt dort stehen ..." hieß es in der Anleitung. Wir spielten aber dergestalt, wußte die Alte, daß man dann mit seinem Holzkegelchen vom Dorfe aus wieder neu auf die Wanderschaft gehen mußte. Soviel ich weiß, sagte sie, wurde dieses Gebrechen Mitte der achtziger Jahre dann auch behoben.

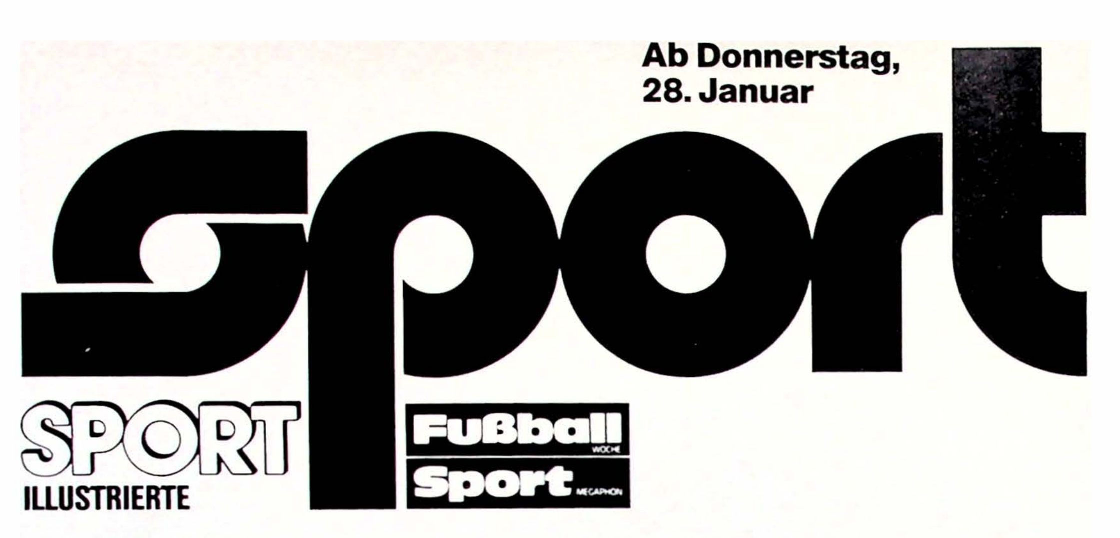
Und die dritte Ungereimtheit, wollten die Kinder wissen? Ach ja, seufzte die Großmutter, das war das Schlimmste. Die Auswahl der Märchen-Gegenstände war nicht ausgewogen. Manches war zu viel und manches war zu wenig. Der Ali Baba aus Tausendundeiner Nacht paßte nicht so recht in den deutschen Märchenschatz hinein. Der Froschkönig war mit Krone und mit Goldkugel gleich zweimal vertreten, desgleichen das Aschenputtel mit Taube und mit Tanzschuhen. Dafür aber fehlten der Korb vom Rotkäppchen, das Zipfelmützchen vom Rumpelstilzchen und der Pfefferkuchen vom Hexenhäuschen, den Hänsel und Gretel verspeist hatten. Das war allerdings den meisten Leuten schnurzpiepegal. Einige Spielekritiker fanden schließlich sogar heraus, daß dieses putzmuntere Märchenspiel mit dem besten Preis/Leistungsverhältnis seit der Zeit der Gebrüder Grimm aufwarten konnte.

Au fein, riefen da die Kinderlein wie aus einem Munde, und alle wollten sie „Sagaland" spielen, obwohl in der dunklen Ecke von Großmutters Spinnstube die bunten Lichter des Computer-Schaukelpferdchens gar lustig blitzten und blinkten. Wer hat denn dieses prächtige Spielchen ersonnen, wollten einige wissen? Das waren Alexander Randolph und Michel Matschoss, erinnerte sich die Großmutter. Und glaubt mir, wenn diese beiden wackeren Männer nicht gestorben sind, dann leben sie heute noch!

Gilbert Obermair



Ab Donnerstag,
28. Januar



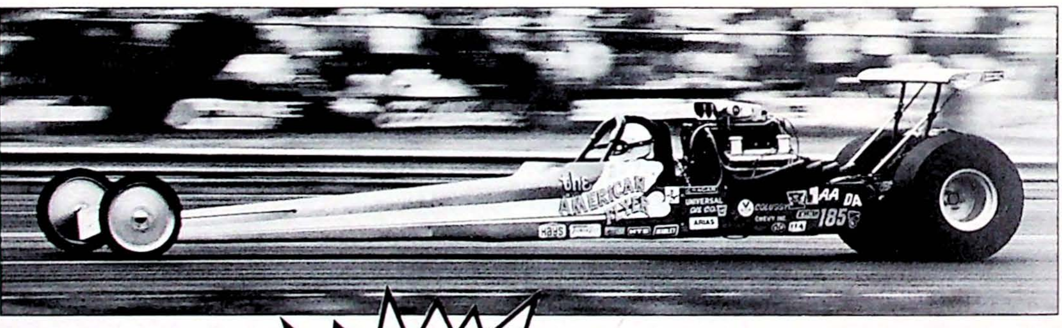


Handball: Vlado Stenzel – seine Sorgen, seine Chancen. Eine Bilanz vor der Handball-WM.

Bobrennen: Angst im Eiskanal – Zum ersten Mal im Viererbob.

Report: Alles über Squash.

Fußball: Der Mann, der den HSV managt. Claus Hinrich Casdorff und Uta von Loeper im Gespräch mit Günter Netzer.



Jeden Monat
für nur
DM 3,80.

Auto: Die verrücktesten Autos der Welt.

Eiskunstlaufen: Träume von Kilius/Bäumler. Warum Eiskunstlaufen früher so viel schöner war als heute.

Moneymaker

Die Börse als Wettschalter

Erfinder: Philip H. O'Neill
Verlag: Spear Spiele GmbH
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2–6
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: ca. 1–2 Stunden

Mr. Moneymaker, ein Börsenspiel – so liest man's im Schachteldeckel und man ist versucht zu ergänzen: Schon wieder ein Börsenspiel. Warum in aller Welt gibt es soviele Börsenspiele? Glauben die Spiele-Erfinder vielleicht, das Auf und Ab der Kurse, das Kaufen und Verkaufen von Effekten lasse sich in einem Spiel leicht nachbilden?

In den meisten Börsenspielen tritt an irgendeiner Stelle der Zufall unmotiviert auf den Plan, oder aber das Berechnen der Kurse artet aus in ein Happening für Taschenrechner-Freaks. Schwer auszumachen ist, ob die sich bei Börsenspielen oft einstellende Monotonie nun aus dieser Ursache rührt oder einfach, weil der Wertpapierhandel selbst nun einmal nicht so erregend ist, wie der kleine Moritz sich das ausmalt.

Was *Mr. Moneymaker* betrifft, so gehört es zu den Börsenspielen, bei denen das Gewicht eindeutig auf Spielbarkeit ohne Rechenkunststücke liegt. Das Spielgeschehen ist in einzelne Runden unterteilt. Es gibt soviel Runden, bis ein Spieler sein Startkapital verdoppelt hat. Am Ende jeder Runde stellt der Spielleiter (Börsenmakler genannt) die Kursveränderungen der 6 vorhandenen Aktiengesellschaften fest und zahlt die Dividenden. Innerhalb jeder Runde wird der „Trend" ermittelt. Nach ihm richten sich die Spieler, wenn sie Aktien kaufen oder verkaufen. Hier nun geht es zu wie beim Pferderennen: Jeder AG ist einer der Trendstecker zugeordnet, diese durchlaufen eine Bahn, gerade wie das Würfeln es bestimmt.

Ein weiteres Zufallselement bilden die Ereigniskarten, die hier „Wirtschaftsnachrichten" heißen. Ist der erste Trendstekker im Ziel, wird jede AG nach ihrer erreichten Trendposition neu bewertet und eine Runde ist vorüber. Das Prinzip des Spiels besteht darin, während das Rennen läuft zu wetten, wer gewinnt, und zwar dadurch, daß man Aktien vom vermuteten Sieger kauft. Wichtigstes Hindernis dabei: Die Zahl der Aktien ist beschränkt; haben die Mitspieler vorher schon alle Aktien der Spitzenreiter weggekauft (und sie sind knapp), kommt man zu spät. Umgekehrt kann man hereinfallen, wenn man zu früh kauft.

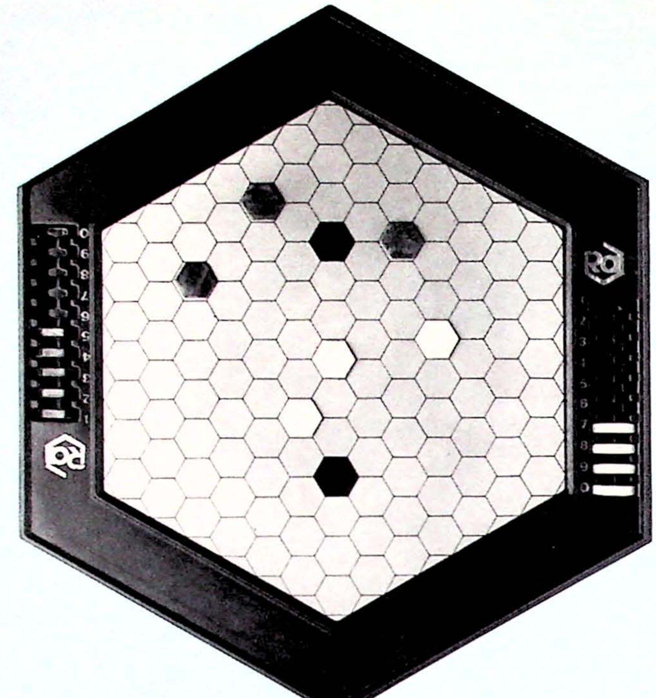
Dieser Mechanismus ist übrigens der einzige Punkt, wo die Spieler ihre Entscheidungsmöglichkeiten gegenseitig beeinflussen; alles andere wikkelt jeder für sich mit dem Börsenmakler ab. So dürfen beispielsweise die Spieler Geschäfte untereinander nicht machen.

Fazit: Der große Vorteil von *Mr. Moneymaker* ist seine gute Spielbarkeit ohne lange Rechnereien wie oft sonst bei Börsenspielen. Das Spiel ist in seinem Ablauf geschwind, kein Spieler wartet lange darauf, daß der andere sich nun endlich entscheidet. Erkauft wird dieser Vorteil einmal damit, daß das Spiel vom Börsengeschehen stark abstrahiert, mit einigen Umbenennungen beim Spielmaterial könnte das Ganze auch „Mr. Pferdewetter" heißen. Letztlich ist es nämlich ein Spiel, in dem man Wetten abgibt und – besonders wichtig – daß man den Mitspielern bei der Abgabe der richtigen Wette zuvorkommt. Die Auswahl unter den Strategien, mit denen jeder Spieler zu seinen Entscheidungen gelangt, ist nicht sehr umfangreich, ein weiterer Preis für die Spielbarkeit und das leichte Erlernen der Regeln. Andererseits erhebt das Spiel, schon von seiner Aufmachung her, nur den Anspruch, ein ganz normales, unterhaltsames Spiel ohne strapazierenden Tiefgang zu sein, das man mal flott zwischendurch spielen kann – und genau das ist es auch.

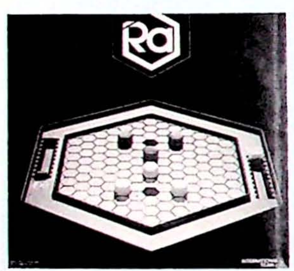
Edgar Forschbach

Ra

Viel Weitsicht verlangt



Erfinder: Marco Donadoni
Verlag: International Team/Intelli
Preisgruppe: II
Anzahl der Spieler: 2
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: 20 Minuten und mehr



Das International Team aus Mailand, dessen Spiele seit einem Jahr über den Intelli-Vertrieb auch bei uns zu beziehen sind, hat eine ganze Reihe von Titeln im Programm, die besonders durch ihre exquisite Präsentation bestechen. Mit *Ra* konnte bei der Wahl des „Spiels des Jahres“ 1981 sogar der „Sonderpreis für das schöne Spiel“ gewonnen werden.

Ra kommt in einer pechschwarzen Plastikwabe, die noch zusätzlich in einem flachen Karton untergebracht ist. Zu dem matten Schwarz kontrastiert die mit einem Sechseckgitter überzogene Spielfläche in Goldmetallic. Lediglich die perlmutterartigen Spielsteine hätte man sich etwas funktionaler vorstellen können, damit sie beim Stapeln nicht so leicht verrutschen.

Ra ist nicht nur schön anzuschauen, sondern auch von hervorragendem Unterhaltungswert. Als abstraktes Strategiespiel, bei dem aus gleichwertigen Spielsteinen Türme mit veränderter Zugweite und Schlagkraft gebildet werden können, weist es eine gewisse Verwandtschaft zu Spielen wie *Laska, Focus* und *Entscheidung* (früher *Tricolor*) auf.

Die inzwischen überarbeiteten deutschen Regeln lassen sich dank ihrer inneren Rationalität und einer Reihe von Graphiken leicht erfassen.

Die beiden Spieler treten mit je neun Steinen an, die sie in drei Türmen um ihre *Ra*-Zone, ein besonders gekennzeichnetes Feld, postieren. Die Türme dürfen aufgelöst werden, indem nur ein oder zwei Steine gezogen werden. Während Dreiertürme über die größte Schlagkraft verfügen, dafür aber nur je ein Feld weit ziehen können, sind die schwachen Einzelsteine mit einer Reichweite von drei Feldern sehr beweglich.

Wem es gelingt, die gegnerische *Ra*-Zone zu betreten, gewinnt die Partie. Dabei bringt ein Stein einen Punkt, ein Zweierturm drei Punkte und ein Dreierturm sogar sechs Punkte, was bei geübten Spielern allerdings nur äußerst selten vorkommt. Für den Gesamtsieg werden mindestens sieben Punkte benötigt bei einem gleichzeitigen Vorsprung von zwei Punkten vor dem Gegner. *Ra* ist also darauf angelegt, gleich immer serienweise abgewickelt zu werden, was bei der relativ kurzen Dauer der einzelnen Partien auch ohne weiteres möglich ist.

Bei der Beschreibung des Spielverlaufs kann einem schon die mathematische Katastrophentheorie in den Sinn kommen. Die gegnerischen Steine, die zum Teil von Anbeginn in Reichweite zueinander stehen, errichten zunächst ein Geflecht von Sicherungen und Drohungen. Hier wird feinsinniges Stellungsspiel und viel Weitsicht verlangt. Kontinuierlich wächst der beiderseitige Druck auf die gegnerischen Stellungen, bis plötzlich der Kulminationspunkt erreicht ist, indem ein Spieler an einer Stelle den Durchbruch versucht und damit zumeist einen bereits spielentscheidenden Schlagabtausch auslöst.

Die alternativ gestellte Siegbedingung, sämtliche gegnerischen Steine zu schlagen, um dafür wie bei der Besetzung der gegnerischen *Ra*-Zone mit einem Zweierturm drei Punkte zu kassieren, bringt noch zusätzliche Würze. Die Hatz versprengter gegnerischer Steine ist allerdings auch mit dem Risiko behaftet, daß sich ein solcher Stein durchmogelt und unversehens zu einer Gefahr für die eigene *Ra*-Zone wird, deren Sicherung dadurch besonders erschwert ist, daß man sie selbst nicht betreten darf.

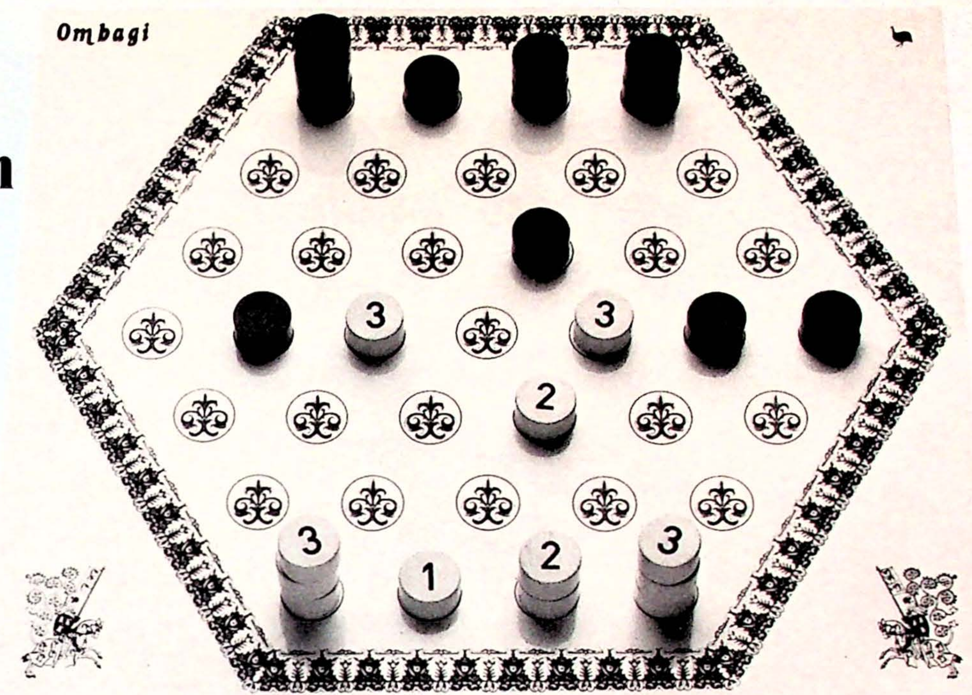
L. U. Dikus

Einfach – Schwierig
Glück – Können
Verpackung 1 2 3 4 ● 6
• Spielregeln 1 2 ● 4 5 6
Spielmaterial 1 2 3 4 ● 6
Spielidee 1 2 3 4 ● 6
• alte Regel (neue: 4)

Ombagi

Mit taktischen Finessen

Erfinder: Reinhold Wittig
Verlag: Edition Perlhuhn, Göttingen
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2 oder 3
Alter: ab 10 Jahre
Spieldauer: ca. 30 Minuten



Schmückendes Beiwerk kennzeichnet praktisch alle Spiele aus der Göttinger Edition Perlhuhn. So besitzt *Ombagi* eine sagenumwobene Vergangenheit, über welche die Spielregeln erschöpfend Auskunft geben. Danach soll das von einem Hofnarren erdachte Spiel den endlosen Kaiserwanderungen in Ombagassa, von welchen sich die beiden Herrscher den besseren Teil des Landes erhofften, ein glückliches Ende bereitet haben. Statt mit dem ganzen Hofstaat auf die Reise zu gehen und dabei die Regierungsgeschäfte zu vernachlässigen, tauschten die ombagassischen Kaiser fortan ihre Länder auf dem Ombagi-Spielbrett.

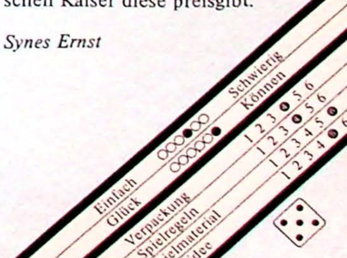
Der diese Entstehungsgeschichte erzählt, ist Reinhold Wittig, der wirkliche Erfinder des neuen dreidimensionalen Taktikspiels, bei dem es ganz einfach darum geht, mit seinen Steinen so rasch als möglich auf die gegenüberliegende Seite zu kommen. Das erinnert stark an *Halma*, von dem *Ombagi* tatsächlich einige Elemente enthält. Um wenige Verwandtschaftsgrade näher steht *Ombagi* jedoch jener Gruppe von neuen Spielen, bei denen mit Steinen Türme gebildet werden, deren Höhe wiederum über die Anzahl Zugmöglichkeiten entscheidet, wie zum Beispiel bei *Trikolore* und *Focus*.

Ein Blick auf die Spielregeln zeigt indessen, daß *Ombagi* ein emanzipiertes Mitglied dieser Spielfamilie ist. Das Spiel beginnt, indem jeder Spieler auf seiner Seite die Steine seiner Farbe zu Dreiertürmen aufbaut, wobei die Einser unten, die Zweier in der Mitte und die Dreier oben liegen. Beim Ziehen darf der Einser nur immer einen Schritt auf ein benachbartes Feld in beliebiger Richtung machen. Dabei muß er auf der untersten Ebene bleiben. Ausnahme: Dreiertürme dürfen mit dem Einserstein übersprungen werden, wenn geradlinig dahinter ein Feld frei ist. Der Zweierstein macht bei jedem Zug zwei Schritte, wobei auch jede Änderung in der Höhe als Schritt zählt. Der Zweier bewegt sich auf der mittleren und unteren Ebene, während die oberste dem Dreierstein vorbehalten bleibt. Entsprechend der Zugmöglichkeiten der Einser und Zweier sind den Dreiern jeweils drei Schritte erlaubt.

Damit der Gegner das Ziel – Aufstellen der vier Dreiertürme auf der gegenüberliegenden Spielfeldseite – nicht allzu schnell und nicht allzu leicht erreicht, kann man ihn blockieren, indem man mit einem eigenen Stein auf einen seiner Steine springt. Das Beherrschen der Blockaderegel gehört zu den spielentscheidenden Momenten. In der Spielanleitung, die sonst sehr ausführlich ist, wird jedoch zu wenig auf diesen Punkt aufmerksam gemacht, was zur Folge haben kann, daß *Ombagi* langweilig wirkt. Wer die Spielregeln nämlich nicht gründlich studiert, spurtet bei Spielbeginn mit ein paar Steinen los und versucht, den Gegner sehr nahe bei dessen Grundlinie zu blockieren. Gelingt das, steht bereits nach kurzer Spielzeit der Sieger fest. Die richtige Interpretation der Spielregeln verhindert jedoch ein derartiges Einbahnspiel.

Ombagi, das 1981 in die „Spiel-des-Jahres"-Auswahl aufgenommen worden ist, läßt sich zu zweit oder dritt spielen. Es fordert nicht unbedingt zu tiefgründigen strategischen und taktischen Überlegungen heraus. Es wäre indessen falsch, den Umzug von der einen Spielfeldseite auf die andere auf die leichte Schulter zu nehmen, denn *Ombagi*, das durch sein hervorragendes Material und sein sorgfältiges Design besticht, enthält einige taktische Finessen. Es braucht jedoch mehrere Spielrunden, bis das Lieblingsspiel der ombagassischen Kaiser diese preisgibt.

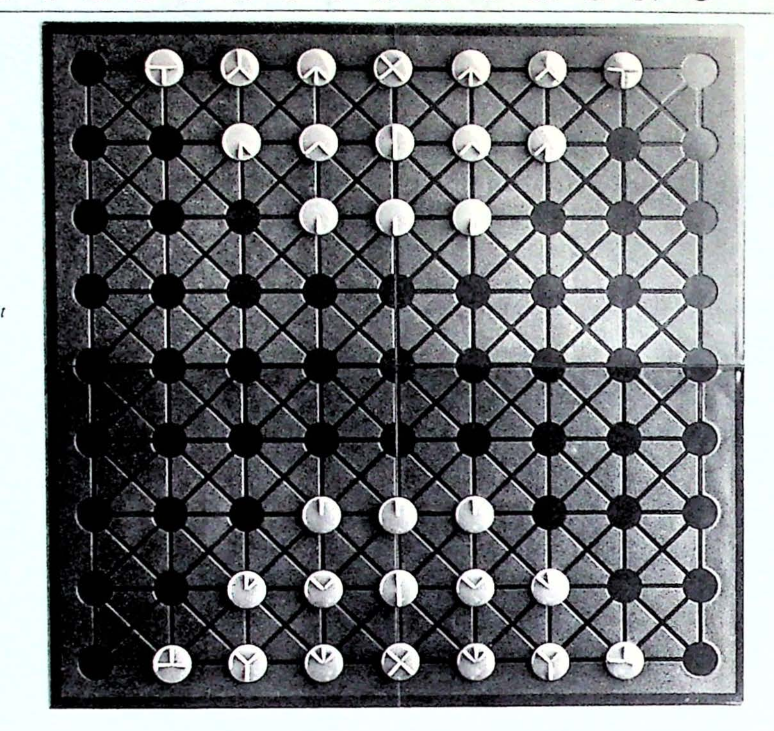
Synes Ernst



Ploy

Dem Schach verwandt

Erfinder: Frank Thibault
Verlag: Schmidt Spiel + Freizeit
Preisgruppe: III
Anzahl der Spieler: 2 oder 4
Alter: ab 12 Jahre
Spieldauer: ca. 45 Minuten



Wenn die Rede auf ein Spiel mit Raumkreuzern, Raumsonden, Raumgleitern und Commandern kommt, so denkt mancher unwillkürlich an Spielhallen- und Tele-Reaktionsspiele der *Space Invaders*-Art.

Weit gefehlt! *Ploy,* so heißt dieses Spiel, ist seit über 10 Jahren, wenn auch mit einer Unterbrechung, auf dem Markt, entstand also bereits zu einer Zeit, als wir noch nicht durch elektronische Spiele überflutet wurden. Es ist – laut Hersteller-Hinweis – „eine moderne Alternative zu Schach, jedoch leichter zu lernen, hinsichtlich seiner Variationsbreite aber keineswegs simpler" – was zu überprüfen ist.

Ein dem Schach ähnliches, im weiteren Sinne verwandtes Spiel ist *Ploy* zweifellos. Beide Spieler bewegen je eine Raumflotte, bestehend aus 15 Spielsteinen, auf einem 9 × 9 Felder großen Brett, das wohl einen Teil des Weltalls darstellen soll. Ob die Steine 1 Feld, 2 oder 3 Felder weit, und in welche Richtung sie ziehen dürfen, ergibt sich aus der Anordnung und Anzahl sogenannter Nasen, die jeden Stein charakterisieren. Anstatt einen Bewegungszug auszuführen, darf aber auch ein Stein um 45 Grad gedreht werden. Das ist zum Teil erforderlich, denn im Gegensatz zu vielen anderen strategischen Spielen, auch zu Schach, kann ein Bewegungszug in den meisten Fällen wegen der vorgegebenen Nasen-Richtungen nicht unmittelbar anschließend wieder rückgängig gemacht werden. Wer alle gegnerischen Raumschiffe oder den Commander, der dem König beim Schach entspricht, schlägt, gewinnt das Spiel.

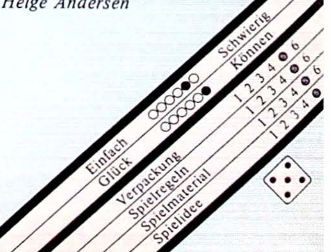
Ploy ist ein strategisches Spiel, das mit wenigen Regeln auskommt, die sich einzuprägen durch die Gestaltung der Spielsteine, kaum notwendig ist. Sicher ist die Variationsbreite gegenüber Schach begrenzter, schon durch die etwas größere Einengung der Zugmöglichkeiten. Dennoch entwickelt sich ein faszinierendes Spiel, bei dem jede Aktion über den folgenden Zug hinaus wohl durchdacht sein muß.

Die wertvollsten Steine befinden sich zunächst auf der eigenen Grundlinie. Sie geschickt ins Spiel zu bringen und eine Offensive des Gegenspielers in Schach (oder sagt man hier: „in *Ploy*"?) zu halten, ist wichtig. Auch übersieht man schnell, daß einem plötzlichen gegnerischen Angriff deshalb nicht begegnet werden kann, weil entweder der Commander keinen Fluchtweg besitzt (ihm stehen 4 der 8 Richtungen zur Auswahl) oder weil man vergessen hat, rechtzeitig eine Drehung vorzunehmen. Diesem Drehen im richtigen Augenblick kommt eine große Bedeutung zu. Es wertet die sonst schwächsten Steine erheblich auf, denn nur diese dürfen im Anschluß an einen Zug auch noch gedreht werden, während es bei den anderen heißt: entweder-oder!

Viele taktischen und strategischen Spiele sind 2-Personen-Spiele; mögliche weitere Mitspieler mindern die Berechenbarkeit von Spielzügen. Bei *Ploy* erweisen sich die Vierer- und besonders die Mannschaftsspiel-Variante (mit kooperativen Elementen) als geglückte Erweiterungen.

Ploy – in gewisser Hinsicht der klassischen Schach-Variante *Shogi* (in Deutschland vor Jahren als *Samurai* bei *F. X. Schmid* erschienen) ähnlich, ein bißchen auch dem neuen *Wendo* von *Intelli* – gefällt durch die Einfachheit der Regeln bei gleichzeitig hohem Spielniveau und die Attraktivität des Materials. Schlichtweg unzumutbar ist es dagegen, die vier Spielbrett-Teile miteinander zu verbinden! Geht man nicht übermäßig vorsichtig zu Werke, so brechen die Verbindungsstücke ab. Das spricht nicht gegen das Spiel selbst, sondern gegen die unsinnige Veränderung der jetzigen Herstellerfirma, die zudem noch den Namen des Spiele-Autors nicht angibt.

Helge Andersen



Endstation, alle aussteigen?

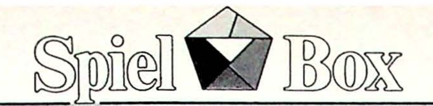
Wie sehen Jugendliche die Zukunft? Glauben sie daran, daß sich alles einmal zum Positiven wenden wird? Oder befürchten sie, daß die Welt in einem Atomkrieg untergeht? Viele Jugendliche sehen die Zukunft sehr düster. Einige sogar hoffnungslos. Für sie ist unsere Gesellschaft an einer Endstation angelangt. Doch selbst diese Gewißheit ist für sie kein Grund aufzugeben. Oder gar auszusteigen. Ganz im Gegenteil! Gerade diese Jugendlichen sind die Aktiven. Sie versuchen zu retten, was noch zu retten ist. Sie sind überzeugt, daß unsere Umwelt nie wieder sauber wird. Und trotzdem sind sie es, die sich am stärksten engagieren, unsere Umwelt vor weiterer Verschmutzung zu schützen. Sie sind es auch, die nach neuen Lebensformen suchen. Weg von der Technik. Weg vom Massenkonsum. Zurück zur Natur. Zurück in die Zukunft!

Das Jugendwerk der Deutschen Shell hat dieses Jahr eine ganz neuartige Jugendstudie durchgeführt. Dabei wurde eine neugierige und weniger mißtrauische Fragerichtung erprobt. Tendenzen bei Jugendlichen werden nicht an den bestehenden Lebensstilen gemessen, sondern umgekehrt: Die Tendenzen werden als Lösungsversuche verstanden, die darauf hinweisen, daß das soziale und politische Leben selbst problematisch ist.

Sie erhalten die Jugendstudie „Lebensentwürfe – Alltagskulturen – Zukunftsbilder" gratis vom Jugendwerk der Deutschen Shell, Postfach 600520, 2000 Hamburg 20.



SH 53/81a



Die *SpielBox*-Leseraktion erbrachte eine tausendfache Flut von Einsendungen. Insgesamt wurden 250 Spiele genannt. Den klaren ersten Platz errang „Hase und Igel“.

Sensationelle Renner wie der Zauberwürfel oder die „Tric-o-Tronics“ hatten bei den Lesern keine Chance.

Daß es an weiteren guten Spielen keinen Mangel hat, zeigen die Spiele unter „Ferner liefen“. An der Spitze dort das erstklassige englisch-sprachige Wirtschaftsspiel „1829“ von Hartland, an zweiter Stelle das „Win, place and show“, das in der 3M-Fassung bereits auf dem deutschen Markt war.

Das Ergebnis bei den Spielen, die die Leser für schlecht halten, ergab eine Überraschung: Es tauchen drei Spiele auf, die auch unter den besten Spielen sind. Eine Analyse ist kaum möglich. Das Problem der Kriegsspiele allerdings, das bei „Risiko“ deutlich wird, werden wir demnächst aufgreifen.

Unsere Leseraktion

Das sind die besten Spiele

Die 20 besten Spiele 1981

1. Hase und Igel, Ravensburger
2. Schach
3. Risiko, Parker
4. Acquire, Schmidt
5. Go
6. Twixt, Schmidt
7. Doppelkopf
8. Skat
9. Monopoly, Parker
10. Rummikub, Intelli
11. Cluedo, Parker
12. Malefiz, Ravensburger
13. Scrabble, Spear
14. Kniffel, Schmidt
15. Dampfroß, Bütehorn
16. Diplomacy, Parker
17. Backgammon
18. Mensch ärgere dich nicht, Schmidt
19. Mah Jongg
20. Verlies, Parker
    Mastermind/Superhirn, Parker

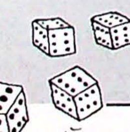
Die 5 schlechtesten Spiele 1981

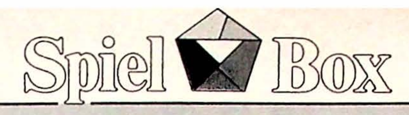
1. Spiel des Lebens, Milton Bradley
2. Monopoly, Parker
3. Mensch ärgere dich nicht, Schmidt
4. Risiko, Parker
5. MAD, Parker

Unsere Gewinner

Die Verlosung fand unter Ausschluß des Rechtsweges statt. Es errangen den
1. Preis: Eine Flugreise nach London für zwei Personen gewann Bernhard Flore, 4790 Paderborn.
2. Preis: Einen Schachcomputer „Novag Savant“ im Wert von rund 1000,– DM gewann Armin Fieseler, 4133 Neukirchen-Vluyn.
3. Preis: Einen Schachcomputer „Novag Super Sensor IV“ im Wert von rund 500,– DM gewann Bernhard Mähler, 4100 Duisburg 29.
Die übrigen 97 Gewinner wurden inzwischen benachrichtigt. Herzlichen Glückwunsch!







PREISRÄTSEL

Und hier sind die Lösungen der Preisrätsel aus dem letzten Heft. Was haben da die kleinen grauen Zellen arbeiten müssen! Woher wir das wissen? Aus manchen Briefen und Postkarten sprach die schiere Verzweiflung. Aber auch der Spaß und der Ehrgeiz. *SpielBox* bedankt sich für die mehr als rege Teilnahme und wünscht viel Freude mit den Gewinnen. In diesem Heft gibt es wieder knifflige Preisrätsel.



Drei in einer Reihe

2	5	8	6	2	(9)	5	7	(9)	8	4	3	9	7	6	(9)	0	5	27
(9)	7	5	7	2	1	6	4	8	6	2	3	(8)	5	7	(9)	7	5	26
1	(6)	7	3	5	8	2	5	7	3	1	(0)	7	5	3	5	(7)	8	13
7	5	7	(9)	(3)	1	(8)	6	5	7	8	6	6	5	7	2	0	8	20
6	4	2	0	1	(9)	6	8	4	(9)	3	6	8	9	2	6	7	(9)	27
5	2	3	(5)	(1)	0	6	2	5	3	6	(2)	1	0	6	2	4	6	8
5	6	(9)	7	8	4	8	6	(9)	7	2	1	0	8	4	(9)	7	8	27
(9)	(8)	5	7	0	3	7	5	(9)	7	0	2	5	8	0	1	4	8	26
5	7	(9)	3	7	(9)	7	8	0	1	7	5	3	(9)	8	7	7	6	27
2	6	4	8	3	9	6	(9)	5	3	1	0	(9)	7	5	8	(9)	5	27
6	8	9	(9)	7	8	(9)	6	8	0	(9)	5	8	9	1	5	7	3	27
6	8	(9)	5	7	8	2	(4)	3	1	0	5	8	(9)	7	5	4	7	22
(9)	7	6	8	5	2	1	0	9	7	6	4	8	9	(9)	6	(9)	5	27
4	8	9	6	2	1	3	8	7	(9)	5	(9)	4	8	(9)	0	9	7	27
4	8	5	1	0	3	2	8	9	6	(9)	7	(9)	9	6	8	5	(9)	27
9	7	5	4	1	0	8	(9)	6	2	(9)	7	3	(9)	8	6	6	7	27
7	6	9	4	(8)	9	(9)	0	1	8	9	7	3	6	(9)	7	8	2	26
8	(9)	6	4	1	0	3	7	4	(9)	3	8	7	9	6	2	8	(9)	27
27	23	27	23	12	27	26	22	27	27	27	11	26	27	27	27	25	27	438

Die Gesamtsumme beträgt 876 Punkte.

Wie mehrere Leser zur Recht bemerkten, ist die in dem Preisrätsel angegebene Unentschieden-Wertung gar nicht durchführbar, da sich sowohl in den Reihen wie auch in den Spalten immer die gleiche Summe ergeben muß. Die Gewinner dieses Preisrätsels sind wie die der anderen Rätsel bereits benachrichtigt worden.

Herr Friedrich Behrendt aus 5012 Bedburg hat von allen Lesern das Problem dieser Aufgabe am eingehendsten analysiert. Wir haben ihm deshalb einen Trostpreis zuerkannt, obwohl er die richtige Lösung um vier bzw. zwei Punkte verfehlt hat (872 bzw. 878 Punkte).

Scrabble

Die erreichbare Punktzahl beträgt 325 Punkte.

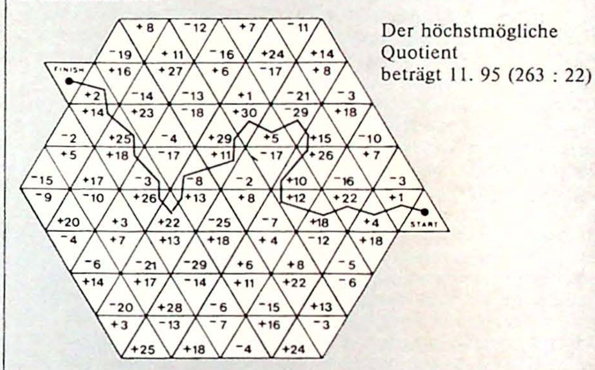
SPAZIERGÄNGERS = 243 Punkte
STEIG, PO, AS, ZEILE, IN, RE = 32 Punkte
Alle Buchstaben verwendet = 50 Punkte

Die gesamte Lösung für die zweite Aufgabe ergibt sich aus:

SEGELYACHT, SEXY, EH = 91 Punkte.

Alle Gewinner sind auch hier inzwischen benachrichtigt.

Pfadfinder



Der höchstmögliche Quotient beträgt 11. 95 (263 : 22)

Twixt

Die richtige Lösung lautet: D4! Nur wenige Leser fanden diesen schönen, aber schweren Zug. Hier dazu die ausgezeichnete Analyse unseres Lesers Christian Evers:

„*Weiß* droht mit diesem Zug gleichzeitig einen Durchstoß mit D8 und eine mehrfache Verbindungsmöglichkeit des Frontsteines D4 mit den anderen Steinen an. Falls *Schwarz* seine Stellung bei D8 nicht verbessert, sondern etwa E4 zieht, spielt *Weiß* so weiter:

2. E4 3. D8 4. C8 5. B9 (mit Verbindung zum Rand)
oder 4. C7 5. C6 (Verbindung zum Rand im nächsten Zug).

Klüger ist es also, wenn *Schwarz* diesen Durchbruch zu verhindern versucht. Doch stets gelingt *Weiß* trotzdem die Verbindung zum Rand; und zwar im einzelnen so:

2. D8 3. F5 (Verbindung später durch H6 oder G7)
2. D5 3. C6 4. E7 5. F5
oder 4. F4 5. D8
2. B5 3. E6 4. C3 5. C7
oder 4. C7 5. B3
2. E7 3. F5
2. E6 3. E5 4. E4 5. F3
oder 4. C4 5. B3
6. F3 7. F5
oder 4. C3 5. C6
2. C5 3. D8 4. C7 5. C6

Alle anderen Züge, die *Schwarz* machen könnte, beantwortet *Weiß* arglos."

TRAUM ODER ALPTRAUM

ELEKTRONISCHE SPIELE

Für leidenschaftliche Spieler ist es eine geradezu grauenerregende Vorstellung. Aber: in unserer Republik gibt es Menschen, die zum letzten Mal vor sechs oder sieben Jahren ein Spiel gekauft haben. Gesetzt den Fall, sie beträten heute ein Spielwarengeschäft, dann würden sie schnell und verwirrt das Weite suchen. In jeder Ecke klimpert, pfeift und blinkt es. Die elektronischen Spiele haben einen alles überrollenden Siegeszug angetreten.

In der letzten *SpielBox*-Ausgabe hat Björn Schwarz Schachcomputer vorgestellt. In dieser Ausgabe tut Helge Andersen mit den verschiedenen Fernsehspiel-Systemen das gleiche. Man muß feststellen: die elektronischen Spiele präsentieren sich heute – nach Jahren der Langweiligkeit – auf einem hohen spielerischen und technischen Niveau. Das gilt sogar für die eben entwickelten Spiele mit LCD-Bildschirm.

Die Frage ist: Was wird künftig aus den Brett-Spiel-Fans? Geraten sie, die jetzt noch die Mehrheit besitzen, hoffnungslos in die Minderheit? Gibt es bald Hase und Igel auf elektronisch? Oder veranstaltet demnächst Alex Randolph gar Twixt-Schauturniere gegen einen Computer, weil er sonst gar nicht mehr existieren kann? Gibt es bald nur noch Maschinen, Knöpfe, Tasten, Piep, Kling, Pfeif, Peng statt des mit mehreren Personen ausgefochtenen Brettspiels im Schein einer Tischlampe?

So schlimm wird es nicht kommen. Und was da alles vorhanden ist und noch kommen mag, muß ja nicht alles auf Deubel komm raus auch sofort gekauft werden. Und was nicht gekauft wird, verschwindet auch schnell wieder. Nur, Ihr Brett-Spiel-Fans, was Qualität hat bei den elektronischen Spielen, wird dauerhaft seinen Platz erobern und behaupten! Kreuzzüge – hie Brett-Spiel-Fanatiker gegen Elektronik-Freaks dort – werden da wenig ausrichten. *SpielBox*-Empfehlung: vielleicht entwickelt einer ein Cosim-Spiel, in dem je nach Fähigkeit mal der Brett-Spieler, mal der Elektroniker gewinnt. Auf diesem Spielemarkt jedenfalls werden beide Spielarten ihr Lebensrecht beanspruchen dürfen.

Vielleicht aber artikulieren die Brett-Spiel-Fans mal ihre Wunsch-Vorstellungen, statt nur zu polemisieren oder hilflos die Schultern zu zucken. Die *Spiel-Box*-Redaktion stellt deswegen einige mögliche Wunsch-Vorstellungen zur Diskussion und hofft auf viele sachkundige Stellungnahmen. Einen Querschnitt daraus werden wir im nächsten Heft veröffentlichen. Hier also die Wünsche:

1. Die Brett-Spiel-Fans hoffen und glauben, daß es auch noch in Jahrhunderten Brettspiele in aller Stille und ohne elektronisches Gejaule geben wird. Diese Spiele sind Ergebnis einer Jahrtausende währenden kulturellen Entwicklung, die nicht verschwinden kann, solange es Menschen gibt.

2. Die Brett-Spiel-Fans hoffen und glauben aber auch, daß es zukünftig mehr Brettspiele geben wird, in die sinnvoll elektronische Funktionen eingebaut sind. Nicht, damit es auch endlich bei den Brettspielen pfeift und klingelt, sondern damit von der Elektronik Aufgaben wahrgenommen werden, die das Spiel bisher nur behindert oder verzögert haben.

3. Elektronischen Reaktionsspielen wie Sensor oder Merlin ist sicher keine große Zukunft mehr beschieden. Aber dem menschlichen Erfindergeist sollten sie Anlaß sein, neue Entwicklungen anzugehen.

4. Brett-Spiel-Fans wünschen – nicht zuletzt im Interesse ihrer Kinder –, daß die LCD-Spiele die bis jetzt übliche Schlagetot-„Komik" hinter sich lassen und durch eine Neugestaltung kommunikativer werden. Also mehrere Spieler und kein reines Reagieren mehr, wo ausschließlich das Spielgerät herrscht und der Mensch – besonders: das Kind – zuckend folgen muß.

5. Brett-Spiel-Fans plädieren dafür, daß Brettspiele auch künftig vorwiegend auf Brettern gespielt werden. Dafür sollten bei den Kassetten-, aber auch bei den Heimcomputer-Spielsystemen Spiele und Spielmöglichkeiten ohne unnötigen elektronischen Firlefanz entwickelt werden. Da gäbe es dann über kurz oder lang mit Sicherheit noch mehr faszinierende Spiele per TV oder Heimcomputer – größere Spiele, schwierigere Spiele, interessantere Spiele mit vielen Partnern. Denkbar sind in nicht allzu ferner Zukunft sogar aufregende Spiele mit Hunderten von Partnern, die über Telefon per Computer gespielt werden. Diplomacy etwa per Bildschirm als Konferenzschaltung.





Zusammenfassend läßt sich angesichts der Elektronik eine Sorge und eine Hoffnung formulieren. Die Sorge: Die Elektronik ersetzt den menschlichen Partner und stößt den einzelnen in die Vereinzelung ohne menschlichen Bezug. Die Hoffnung: Die Elektronik eröffnet die Chance, neue und bessere Spiele zu entwickeln, die wie die Brettspiele zu Kontakt und menschlichen Beziehungen führen. Spiele also, bei denen die Kommunikation zwischen den Spielern stattfindet und nicht nur zwischen Spielern und Maschine.

Leider können wir in der *SpielBox* kein elektronisches Spiel beilegen, wie wir es als vernünftig betrachten. Aber ein Spiel, das auf dem Funktionsprinzip von Computern beruht, haben wir in Frankreich auftreiben können: *Display*.

Ein Computer ist – anders bezeichnet – ein Digitalrechner. Dieser Rechner stützt sich auf die Digitaltechnik – und das ist, wie einmal einer gesagt hat, „eine ganz arme Wissenschaft". Sie begnügt sich mit der Darstellung zweier (binärer) Zustände: Ja oder nein, kalt oder warm, Strom oder kein Strom, eins oder zwei.

Unser Spiel *Display* basiert auf dieser auf den ersten Blick simplen Digitaltechnik. Deshalb haben die Spielsteine von *Display* zwei verschiedene Seiten, die jede für sich einen Zustand darstellt: Eins oder zwei.

Daß sich daraus ein spannendes Spiel entwickelt, auch ohne Elektronik und ohne Computer, werden Sie schnell feststellen.

Und nicht vergessen: Ihre Stellungnahme zu der Frage „Brettspiel oder Elektronik" senden Sie bis zum 31. März 1982 mit dem Stichwort „Leserdiskussion" ein an:

Redaktion SpielBox
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Varianten und Finessen

Varianten, Korrekturen, Erläuterungen, Tips – auf diesen Seiten finden Sie alles, was Ihren Spielspaß vergrößern soll. Wir beantworten Ihre Regelfragen, helfen Ihnen bei Mängeln am Spielmaterial und liefern Ihnen neue Ideen für altbekannte Spiele.

Und wenn Sie selbst originelle Vorschläge oder Spielvarianten anzubieten haben, dann schreiben Sie uns bitte. Unsere Anschrift lautet:

SpielBox
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Für die interessantesten Einsendungen halten wir ein Jahresabonnement der *SpielBox* bereit.

Knut-Michael Wolf

Business

Das Bütehorn-Spiel *Business* ist die deutsche Ausgabe des gleichnamigen französischen Spiels, das 1976 mit dem „Spiele-Oscar" ausgezeichnet wurde. Während man sich beim Spielmaterial eng am Vorbild orientierte, wurde die Spielanleitung nicht nur übersetzt, sondern neu abgefaßt. Dabei geriet sie nicht einmal halb so lang wie das Original. Zwar ist der Versuch, ein Spiel so knapp wie möglich zu erklären, anerkennenswert, doch gingen dadurch bei *Business* einige spielwichtige Informationen verloren. Wir hätten Ihnen gern an dieser Stelle eine vollständige Übersetzung der Originalregeln gegeben, doch hätten Sie dann auf andere Artikel verzichten müssen. Deshalb beschränken wir uns hier auf jene Regeln, die in der deutschen Ausgabe entweder fehlen oder unvollständig oder unklar sind. Im Anschluß daran finden Sie dann noch einige Vorschläge für Spielvarianten.

Hier die Ergänzungen zu den Spielregeln:

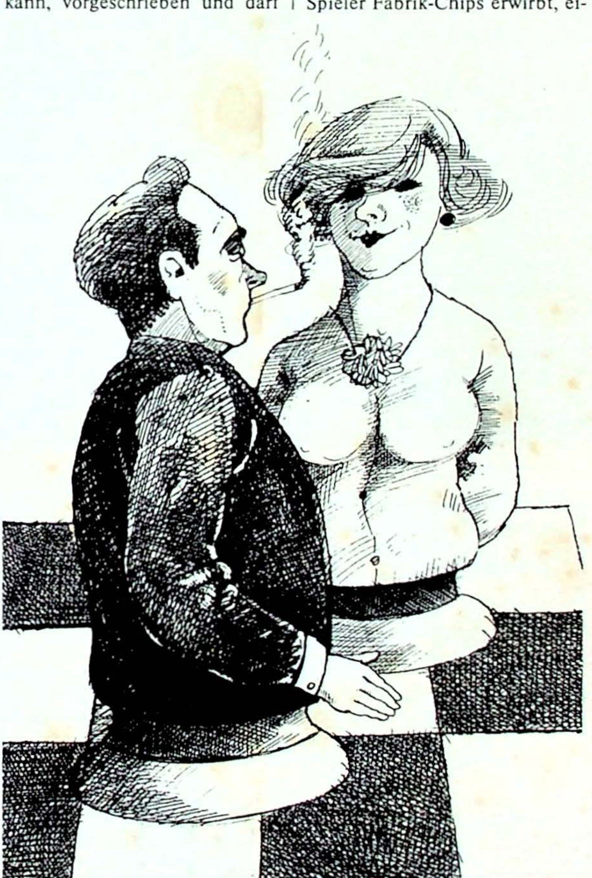
1. *Spielart*

Bereits vor Beginn des Spiels wird eine Konjunkturkarte aufgedeckt, die für alle Spieler verbindlich ist. Alle Spieler bekommen also von Anfang an die Auswirkungen der Konjunktur zu spüren.

2. *Produktion, Vertrieb, Dienstleistungen und Aktien*

Im Produktionsbereich können Sie auf jedem Fabrik-, Energie- und Personalfeld *beliebig viele* Chips der jeweiligen Sorte zum aufgedruckten Stückpreis kaufen. Im Vertriebsbereich dagegen ist die Anzahl der Fertigprodukte, die ein Spieler verkaufen kann, vorgeschrieben und darf weder über- noch unterschritten werden (es sei denn, man will gar nicht verkaufen).

Wer die Eternit-Aktie besitzt, erhält jedesmal, wenn ein Spieler Fabrik-Chips erwirbt, eine Prämie (Dividende) *aus der Kasse;* das gilt auch, wenn der Aktieninhaber selbst Fabrik-Chips kauft (mit anderen Worten: er kann die Prämie vom Kaufpreis abziehen). Entsprechend wird im Vertriebsbereich die Dividende *aus der Kasse* an den Besitzer der Otto-Aktie gezahlt, wenn auf dessen Feld Fertigprodukte verkauft werden. Ist er selbst der Verkäufer, so erhält er die Prämie zusätzlich zum Verkaufserlös.



Ebenfalls *aus der Kasse* wird die Dividende an die Aktienhalter der Versicherung und der Beraterfirma gezahlt, wenn ein Spieler Versicherungs- oder Beratungs-Chips erwirbt.

Solange die bis hierher genannten Aktien (Eternit, Otto-Versand, PA Management Consultants, Rheinland Versicherungsgruppe) noch nicht verkauft sind, verfällt die Prämie bei diesen Transaktionen.

Bei den Aktien der beiden Banken ist das Verfahren anders: Immer wenn ein Spieler ein Darlehen zurückzahlt, kassiert der Aktienhalter die Zinsen als Prämie. Solange die Aktien noch nicht verkauft sind, gehen die Zinsen an die Kasse. Zahlt der Aktienhalter selbst einen Kredit zurück, spart er die Zinszahlung. (Auf den Darlehenskärtchen sind im Tilgungsbetrag bereits die Zinsen – und damit die Prämie – enthalten. Bei einem Darlehen von 50 000 DM zu 20% Zinsen müssen also nicht 60 000 DM zurückgezahlt und zusätzlich 10 000 DM an den Aktienhalter entrichtet werden, auch

wenn die Kärtchen das zu fordern scheinen; die Tilgung beträgt in diesem Fall 50 000 DM + 10 000 DM Prämie).

3. *Versicherung*

Wenn Ihre Fabrik explodiert, verlieren Sie ein oder zwei Fabrik-Chips; brennt Ihr Lager ab, verlieren Sie eine Fertigware. Haben Sie gerade keine Fertigware im Lager, sondern nur Teile (beispielsweise fehlt Ihnen das Personal und Sie besitzen nur Fabrik- und Energie-Chips), dann brauchen Sie beim Lagerbrand keinen Chip abzugeben.

Sie können sich gegen die beiden Risiken versichern. Die Versicherung schützt Sie zwar nicht vor dem Verlust (die entsprechenden Chips müssen Sie also trotzdem abgeben), aber Sie werden entschädigt. Für ein verbranntes Fertigprodukt erhalten Sie aus der Kasse 36 000 DM (und nicht – wie in den Regeln zu lesen – nur 30 000 DM).

4. *Konkurs*

Wer einer Zahlungsverpflichtung (z. B. Darlehensrückzahlung) mangels Bargeld nicht nachkommen kann, muß noch nicht unbedingt Konkurs anmelden. Zunächst kann er seine Aktien und Obligationen an die Kasse zurückgeben; dafür erhält er 60 % des Neuwertes erstattet. Wer seine Bankaktie abgeben muß, um ein Darlehen seiner eigenen Bank zurückzahlen zu können, braucht dafür noch keine Zinsen an die Kasse zu zahlen.

Reicht der Wertpapierverkauf nicht aus, dann muß der Spieler Konkurs anmelden, auch wenn er noch Fertigwaren- oder Dienstleistungs-Chips besitzt. Alle Besitztümer des Bankrotteurs werden von der Kasse übernommen, nachdem er von seinem restlichen Bargeld seine Schulden so weit wie möglich beglichen hat. Bei Konkurs wegen Darlehensrückzahlung hat die Zahlung der Zinsen an den Aktienhalter Vorrang vor der eigentlichen Tilgung.

5. *Spielende*

Einigen Sie sich *vor* Spielbeginn auf ein Spielziel: Das Spiel endet entweder, wenn ein Spieler sein *Startkapital verdreifacht* hat, oder wenn eine vorher festgelegte Spieldauer erreicht ist. Das Gesamtvermögen jedes Spielers ergibt sich aus folgender Rechnung:

Bargeld
\+ Fertigprodukte (à 15 000 DM)
\+ Aktien (Kaufpreis)
\+ Obligationen (Kaufpreis)
\- Darlehen (ohne Zinsen)

= Gesamtvermögen

Einzelne Produktionselemente und Dienstleistungs-Chips werden nicht berücksichtigt.

Spielvarianten zu Business

Einigen Sie sich vor Spielbeginn mit Ihren Mitspielern, welche der folgenden Varianten gelten sollen:

1. Business für 8 Spieler

Das Spiel kann durchaus zu siebt oder acht gespielt werden. Sie brauchen nur zwei zusätzliche Spielfiguren und zwei weitere Firmenbilanztafeln (letztere sind aber nicht unbedingt notwendig). Bei 7 oder 8 Spielern erhält jeder ein Startkapital von 80 000 DM. Die übrigen Regeln bleiben unverändert.

2. Handel

Einzelne Produktionselemente (Personal, Energie, Fabriken) können jederzeit von einem Spieler an einen anderen verkauft werden. Entweder vereinbaren die beiden einen festen Preis oder die Chips werden im Rahmen einer Auktion versteigert. Wer gerade am Zug ist, darf sich an diesem Handel nicht beteiligen.

3. Fusion

Zwei Spieler können ihre Unternehmen vor Spielbeginn zusammenlegen. Sie können nur dann gewinnen, wenn sie das 6- oder 7-fache des Startkapitals erwirtschaftet haben. Neben dieser festen Fusion kann es im Verlauf des Spiels auch vorübergehende „Bündnisse" geben, die einen zu schnellen Sieg eines Spielers verhindern sollen.

4. Einspruchsrecht

Dem Aktienhalter kann ein Einspruchsrecht gegen alle Geschäfte, die über seine Aktiengesellschaft laufen, zuerkannt werden.

5. Würfelgeld

Diese Variante, die wir den englischen Spielekennern Derek Carver und Eamon Bloomfield verdanken, läßt sich auch auf andere Spiele anwenden.

Jeder Spieler kann zusätzliche Würfelaugen kaufen. Dazu muß er *vor* dem Würfeln angeben, auf welches Feld er ziehen möchte. Dann zahlt er 2000 DM für jeden Würfelpunkt, den er zusätzlich kauft. Anschließend würfelt er. Erreicht er das angesagte Feld mit diesem Wurf (mit oder ohne zusätzlich gekaufte Punkte), so zieht er mit seiner Figur darauf. Wenn er aber mit dem Würfelergebnis allein schon über sein Zielfeld „hinausschießt" oder es trotz gekaufter Zusatzpunkte nicht erreicht, dann muß er die gewürfelte Augenzahl ziehen.

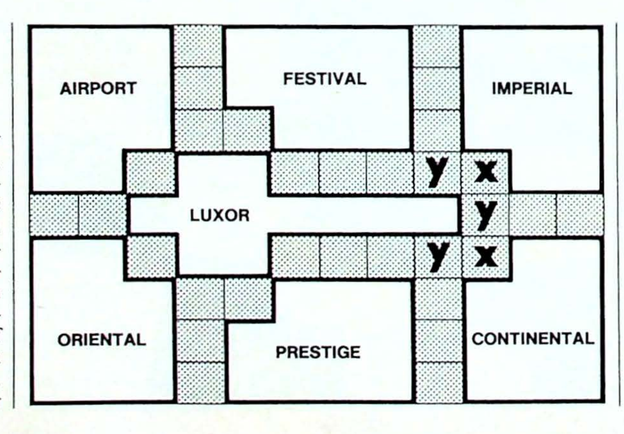
Das Würfelgeld wird an die Kasse entrichtet. Gelingt dem Spieler solch ein „gekaufter Wurf" und wäre er ohne die Zusatzpunkte auf ein Feld geraten, auf dem ein Mitspieler eine Prämie hätte kassieren können, dann wird das Würfelgeld an diesen Mitspieler gezahlt.

Beispiel: Spieler Max hatte auf dem Feld „Commerzbank 20 %" ein Darlehen aufgenommen und ist nun wieder an der Reihe. Um die Wahrscheinlichkeit zu verringern, daß er auf das Feld „Commerzbank 30 %" gerät, kauft er zwei Würfelpunkte für zusammen 4000 DM und gibt an, daß er auf das Konjunktur-Feld ziehen will (4 Schritte entfernt). Dann würfelt er. Bei einer 1 erreicht er sein Ziel trotz gekaufter Würfelpunkte nicht und darf deshalb nur ein Feld weit vorrücken. Bei einer 5 oder 6 schießt er über das Konjunkturfeld hinaus und muß deshalb ebenfalls entsprechend dem Würfel ziehen. Bei einer 2, 3 oder 4 gelingt der „gekaufte Wurf" und der Spieler setzt seine Figur auf das Konjunktur-Feld, wobei er jeweils 2, 1 bzw. 0 Zusatzpunkte verwendet. In jedem Fall zahlt er das Würfelgeld in voller Höhe, ganz gleich, ob und wie viele der Zusatzpunkte er verwendet.

Wenn er eine 3 gewürfelt hat, wäre er normalerweise auf das Feld „Commerzbank 30 %" geraten und hätte sein Darlehen zurückzahlen müssen. Spieler Moritz, der Aktionär der Commerzbank ist, hätte dann die Zinsen als Prämie kassiert. Deshalb erhält er in diesem Fall als Entschädigung das Würfelgeld, das sonst an die Kasse gehen würde.

Acquire

In der vorigen Ausabe der *SpielBox* hatten wir behauptet, daß es unmöglich sei, alle sieben Hotelketten mit jeweils mehr als zehn Hotels auf dem ACQUIRE-Brett unterzubringen. *SpielBox*-Leser Horst Wiltmann aus Hamburg hat uns vom Gegenteil überzeugt. Er arrangierte die Hotelblöcke so auf dem Brett, daß jede Kette genau 11 Hotels umfaßt (siehe Skizze). Bei diesem Aufbau stehen sogar noch weitere „Bauplätze" zur Verfügung: Durch Besetzen der X-Felder können die Ketten „Imperial" und „Continental" auf 12 Hotels erweitert werden. Baut man statt dessen auf den Y-Feldern, wächst die „Luxor"-Kette sogar auf 14 Hotels an.



Trotz dieses Gegenbeweises, für dessen Einsendung wir uns bei Herrn Wiltmann bedanken, bleibt aber unsere Aussage aus dem letzten Heft gültig, daß eine ACQUIRE-Partie auch dann zu Ende ist, wenn alle auf dem Plan vertretenen Ketten mehr als zehn Hotels umfassen – ganz gleich, wieviel Ketten das sind.

WILKENS / D 81

Steffen Tebbe, 18.

Einer von uns.

Steffen Tebbe ist 18. Wenn er in einem Jahr seine Prüfung als Chemie-Facharbeiter macht, hat er nicht nur sein Fach, sondern auch das Lernen gelernt.

Besonders diese Fähigkeit wird er brauchen, um in der sich wandelnden Welt der Energieversorgung seinen Mann zu stehen.

Neben seinen persönlichen Zielen ist es besonders das Bewußtsein, an einer der großen Aufgaben der nächsten Jahrzehnte mitzuarbeiten, das ihn motiviert.

Steffen Tebbe ist einer von uns. Einer von den vielen tausend Mitarbeitern der Deutschen BP, die mit vollem persönlichen Einsatz an der Sicherung unserer Zukunft arbeiten.



Deutsche BP

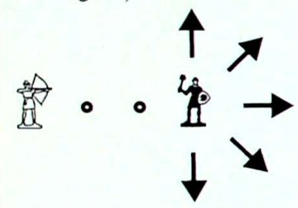
Wir sichern die Zukunft mit Energie.

Feudal

Dieses Spiel aus der ehemaligen 3M-Buchkassetten-Serie ist seit drei jahren in nahezu unveränderter Ausführung im Programm der „Schmidt Spiel und Freizeit GmbH" zu finden. Es simuliert die Fehden mittelalterlicher Königshäuser und Rittersleute.

Feudal ist ein schachähnliches Spiel, aber sehr viel dynamischer, denn jeder Spieler darf, wenn er am Zug ist, so viele seiner Figuren bewegen, wie er mag.

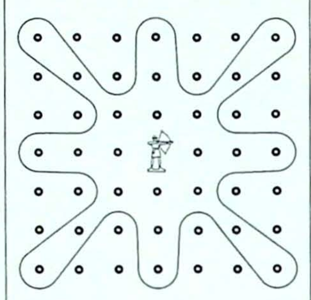
Diese Regelung ermöglicht eine recht rasante Spielentwicklung, beschert aber dem Startspieler im Zweier-Spiel die Chance, bei geschickter Aufstellung der Spielfiguren seinen Gegner sofort in die Defensive zu drängen. Um diesen Nachteil für den nachziehenden Spieler zu vermindern, probieren Sie doch einmal folgende Zusatzregel aus: Wer beginnt, darf mit seinen Figuren im ersten Zug nicht mehr als 30 Felder (Löcher) zurücklegen.



Einer dieser Figuren soll hier besondere Aufmerksamkeit gewidmet werden: Es ist der Bogenschütze. Normalerweise werden in *Feudal* gegnerische Figuren dadurch geschlagen, daß die eigenen deren Platz einnehmen. Für den Bogenschützen gilt das jedoch nicht. Entweder zieht er auf ein freies Feld oder er bleibt stehen und kann dann (laut Spielregel) „die erste gegnerische Figur in Schußrichtung (diagonal, waagerecht, senkrecht) bis zu 3 Löchern zurück oder zur Seite drängen".

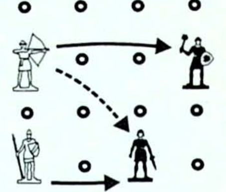
Diese Regel läßt einige für das Spiel wichtige Fragen offen. Welcher Spieler entscheidet, in welche Richtung (zurück oder zur Seite) der Gegner gedrängt wird (Abb. 1)? Was passiert, wenn alle möglichen Rückzugswege blockiert sind (z. B. durch andere Figuren, durch unpassierbares Gelände oder durch den Spielbrettrand)? Wie weit darf die gegnerische Figur entfernt sein, um überhaupt noch vom Bogenschützen bedroht zu werden? Es ist zwar unwahrscheinlich, wird von den Spielregeln aber auch nicht ausgeschlossen, daß der nächste Gegner zehn Felder entfernt steht und trotzdem noch vom Pfeil erreicht wird.

Wir haben, um diese Frage zu klären, die amerikanischen Originalregeln studiert und dabei festgestellt, daß dem Übersetzer bei der Regelbearbeitung ein Fehler unterlaufen ist. Dort heißt es nämlich, daß eine Figur, die sich innerhalb der Reichweite des Bogenschützen befindet, vom Brett genommen wird. Mit anderen Worten: Der Schütze droht nicht nur mit Pfeil und Bogen, sondern er schießt und trifft auch, und zwar den ersten Gegner, der senkrecht, waagerecht oder diagonal bis zu 3 Felder entfernt steht (Abb. 2). Auch hier gilt, daß der Bogenschütze selbst sich nicht bewegen darf, wenn er eine andere Figur schlägt (wahrscheinlich würde er sonst daneben zielen).



Nach der amerikanischen Originalregel ist der Bogenschütze gefährlicher und eine wertvolle Spielfigur. Bei dieser Lesart erledigen sich auch alle Fragen, die sich nach der deutschen Anleitung gestellt haben.

Ein Beispiel dafür, daß der Bogenschütze nicht unbedingt den erstbesten Gegner schlagen muß, finden Sie in Abb. 3. Laut Spielregel schlägt der Bogenschütze die erste gegnerische Figur in Schußrichtung. Das ist hier der schwarze Knappe (gestrichelte Linie). Dann jedoch würde dem schwarzen Sergeant nichts geschehen. In *Feudal* dürfen aber alle Figuren in einer Runde gezogen werden, wobei die Zugreihenfolge jedem Spieler freisteht. Weiß schlägt darum erst mit seinem Speerwerfer den Knappen (1) und kann dann den Bogenschützen auf den Sergeant ansetzen (2), da dieser nun die „erste gegnerische Figur in Schußrichtung" ist.



Captain Future

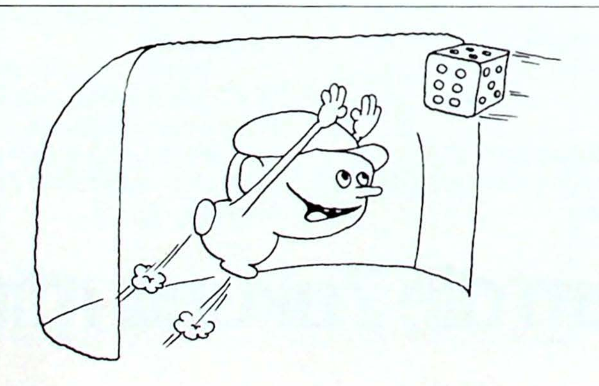
Der Rezensent bemängelte in der letzten *SpielBox* mit Recht die lange Anlaufphase dieses Spiels. Hier ein Tip, wie Sie es abkürzen können:

Bevor die Karten verteilt werden, gibt es eine „erste Kolonisierungsphase". Angefangen beim Startspieler, der ausgelost wird, setzen die Spieler der Reihe nach jeweils ein Raumschiff auf die Planeten und Monde. Dabei sind gewisse Höchstgrenzen zu beachten. Auf einem großen Planeten dürfen in der ersten Kolonisierungsphase nicht mehr als 3 Raumschiffe landen, auf einem mittleren Planeten nicht mehr als 2 und auf einem Mond darf nur 1 Raumschiff niedergehen.

Wenn auf diese Weise insgesamt 24 Spielsteine gesetzt wurden, wobei die Anzahl der Spieler keine Rolle spielt – beginnt das eigentliche Spiel. Die Karten werden verteilt, der Geheimnisstein gesetzt und die Raumschiffe entsprechend der ausgespielten Karten gelandet.

Durch die vorgezogene Kolonisierungsphase werden die ersten 24 Spielzüge quasi im Schnellverfahren abgewickelt. Wenn sich alle Spieler einig sind, kann die Vorrunde sogar auf 36 Züge ausgedehnt werden; die genannten Höchstgrenzen für die Planeten und Monde werden dann um jeweils 1 Raumschiff heraufgesetzt.

Durch diese Spielvariante wird die interessantere Phase des Spiels, in der es zu direkten Konflikten zwischen den Raumschiffen kommt, schneller erreicht.



Sympathie

Dieses Ravensburger „Spiel, sich kennenzulernen" haben wir Ihnen bereits im letzten Heft in einer Spielbesprechung vorgestellt. Diesmal schlagen wir ihnen ein alternatives Wertungssystem vor.

Nach den Spielregeln legt ein Spieler seine Sympathie-Rangfolge für die fünf ausgelegten Fotos fest. Seine Mitspieler versuchen, diese Rangfolge vorherzusehen und erhalten für jede Übereinstimmung einen Punkt. Dieses Wertungssystem ist zwar sehr einfach, reicht aber aus, wenn man das Spiel in erster Linie als Kommunikationsmittel versteht. Wer jedoch den Wettbewerbsgedanken stärker betont wissen möchte – immerhin gibt es auch in diesem Spiel einen „Gewinner" –, dem ist diese Punktvergabe zu simpel.

Oft genug kommt es vor, daß ein Mitspieler zwei Plätze auf der Beliebtheitsskala vertauscht hat. Wenn ein Spieler beispielsweise auf die Frage, mit welchem Tier er am liebsten auf der Venus zusammenleben möchte, mit der Reihenfolge „Zebra – Möve – Schwan – Igel – Hase" antwortet, dann bekommt ein Mitspieler, der auf „Zebra – Schwan – Möve – Hase – Igel" getippt hat, nur einen Punkt. Daß dabei Möve und Schwan sowie Igel und Hase nur vertauscht wurden, wird nicht berücksichtigt.

Hinzu kommt, daß sich die beiden Extreme einer Beliebtheitsskala besser einschätzen lassen als das Mittelfeld. Es ist leichter vorherzusagen, welches Tier – um bei unserem Beispiel zu bleiben – die größte Sympathie oder Antipathie hervorruft, als zu raten, ob jemand den Hasen an die dritte oder vierte Stelle setzen wird.

Das *SpielBox*-Wertungssystem berücksichtigt auch Einschätzungen, die „dicht daneben" liegen, ohne dabei komplizierte Berechnungen notwendig zu machen. Jede Übereinstimmung auf der Sympathie-Skala wird mit 3 Punkten honoriert, jede Abweichung um einen Platz mit 2 Punkten. Wer die ganze Rangfolge richtig vorhergesehen hat, erhält also 15 Punkte; wer die letzten beiden Plätze vertauscht hat, bekommt immer noch 13 Punkte.

Hier einige Beispiele, wie sich unser Punktsystem auswirkt:

Natürlich reicht die dem Spiel beiliegende „Strichliste" bei diesen Punktzahlen nicht mehr aus. Die Rückseite des Wertungsblocks kann aber nach wie vor verwendet werden. Sie ist ohnehin interessanter, da sie auch Rückschlüsse darüber zuläßt, wer von wem am leichtesten zu beurteilen war.

Die *SpielBox*-Wertung für *Sympathie* ist nur eins von mehreren denkbaren Systemen. Wer Spaß daran hat, mag sich auch noch differenziertere Bepunktungsmethoden ausdenken.

Sympathie-Skala des befragten Spielers	Mitspieler Axel	Hartmut	Helga	Elli	Andreas
1. Zebra	Zebra	Zebra	Zebra	Schwan	Hase
2. Möve	Möve	Schwan	Schwan	Möve	Schwan
3. Schwan	Schwan	Möve	Igel	Zebra	Möve
4. Igel	Igel	Hase	Hase	Hase	Zebra
5. Hase	Hase	Igel	Möve	Igel	Igel
Originalwertung	3	1	1	1	0
SpielBox-Wertung	15	11	9	7	6

Spiele können dümmlich und langweilig – aber dürfen sie auch geschmacklos sein? Recht fragwürdig ist da Vulkanausbruch (Arxon, Familienspiel, DM 59,–), wo mit Schrecken Scherz getrieben wird, was ein völlig daneben geratenes Schachtelbild noch unterstreicht: glücklich lachende Kinderchen vor einem Tod und Verderben speiender Vulkan . . .

Im Spiel versucht man, aus Säulen, Trägern und Friesen eine Tempelfassade zu errichten, wobei man für jeden Bauteil eine Kugel oder mehrere im Vulkankrater plaziert. Wird diese Kugellast zu schwer, kommt es zur Eruption, die Kugellava rollt den Berg hinunter – und die Architekten müssen sich bemühen,ihre ganz oder teilweise zerstörten Werke wieder aufzubauen . . . Bei geschickter Strategie aller Beteiligten, kann das Spiel länger dauern, als der zweifelhafte Spaß am Mechanismus des Vulkanausbruchs wohl anhält – auch ist es möglich, einen Baumeister auszuhungern, so daß er keine Kugeln mehr bekommt, um sich weitere Tempelteile zu beschaffen. Ein doch recht rundherum unnötiges Spiel.



Da lob ich mir den gelinden Grusel von Horror Castle (Piatnik, Kinder-Würfelspiel, DM 35,–). Die Spielfiguren, die das unheimliche Schloß durchforschen können durch unsichtbare Falltüren plötzlich in unergründliche Tiefen versinken, wodurch die simple Würfelei für Kinder doch recht spannend werden mag.



Zwar enthält Split Second (Parker, Elektronik, DM 210,–) gleich acht Spiele – aber sie haben alle zu wenig Pep, sind recht anspruchslos und leicht zu gewinnen. So spielt man bald nur noch auf Rekordzeiten, die aber eher früher als später auch nicht mehr unterbietbar sind, selbst wenn der Computer sich dem Können des Spielers anpaßt.

So bugsiert man den einen Ball zwischen mehreren (je nach Variante sichtbaren, nur kurz aufblinkenden oder völlig unerkennbaren) Hindernissen hindurch ins nahe stehende Tor – man lockt ein feindliches Raumschiff in sein Kraftfeld, um es dort zu zerstören – man kurvt einen Strich (lies: Rennauto) um Sperren, die bald da, bald dort aufleuchten – man schießt reaktionsschnell auf unerwartet irgendwo erscheinende Ziele – und man versucht mit vier Balken eine herumsausende Kugel zu haschen und sie in ein Quadrat, das man dabei erst noch bilden muß, einzuschließen.

Spielchen also, die gar bald den typischen Elektroniks-Effekt bewirken: die Lust am zu mageren Spaß geht noch schneller zum Teufel als die Batterien – und das will etwas heißen . . .



Statt mit Elektroniks kann man sich natürlich auch gleich richtig mit Elektronik beschäftigen und dabei auch mitbekommen, was eigentlich hinter der ganzen Sache steckt.

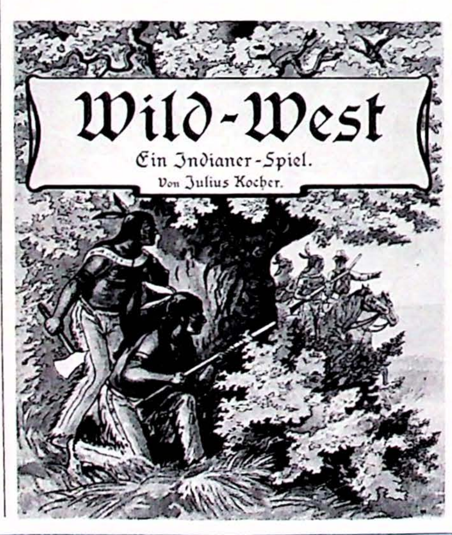
Mit viel Erfahrung und Geschick hat Kosmos ein Elektronik-Programm aufgebaut, bei dem man im Alter von 8 Jahren mit Spiele für Elektronik DM 38,– oder Spiele mit Radio (Kosmos, je DM 46,–) beginnen kann, worauf man später im Baukastensystem durch Übergangssätze zum vollständigen Material und allen Anleitungen der weiteren Sets kommen kann: Da gibt es dann den Elektronik-Junior (ab 10 Jahren, DM 68,–), den Radio + Elektronik 100 (ab 12 Jahren, DM 128,–) und das Elektroniklabor E 200 (ab 14 und für Erwachsene, DM 168,–), wozu dann noch Labor-Ausbau-Kästen für die Digital-, Infrarot- und HiFi-Praxis (Digital E 201, DM 79,80; Infrarot Praxis E 202, DM 54,–; HiFi-Praxis E 203, DM 64,80) angeboten werden. Ein Einstieg ist natürlich bei jeder Stufe möglich.

Das „Elektronik-Labor E 200“ beispielsweise kommt mit einem über 200seitigen Anleitungsheft (bei dem man auch als Laie mitkommt), einer Menge Material (IC mit 52 Transistorfunktionen, LCDs, Transistoren, Dioden, Lautsprecher, Potentiometer, Doppeldrehkondensator, Drehspulinstrument mit Meßadapterplatine, Gehäuse usw. . . .) und gibt Möglichkeiten zu einer großen Anzahl von Versuchen – vom elektronischen Vogelgezwitscher bis zur Sirene, vom Zeitschalter bis zur Fernsteuerung per Haustelefon, vom Metallsuchgerät bis zum Radio – und manches mehr . . .



Als es die Elektronik noch nicht gab und man sich mit bescheidenen Dampfradios begnügte, war man auch bei Brettspielen mit recht wenig zufrieden: ein paar Figuren, die sich per Würfelpunkte über einen thematisch interessant bemalten Plan bewegten, versprachen Unterhaltung und Spannung für viele Abende im trauten Familienkreise.

Als 1979 die Vedes ihr 75jähriges Jubiläum feierte, ließ sie einige dieser nostalgischen Oldies nachdrucken: Waldemar Bonsels Biene Maja (Hausser, DM 16,50), Julian Becks Rad-Fahr-Spiel und Julius Kochers Wild-West (beide alt-Ravensburger, DM 30,– und 40,–)



Aus dem Zeitalter des Dampfradios in die Gegenwart: Julius Kochers nostalgisches Indianerspiel „Wild-West“



Inzwischen ist das Schweizer Spielwarengeschäft Franz Carl Weber 100 Jahre alt geworden und hat verdienstvollerweise die Feier ebenfalls dazu benützt, originalgetreues Spielzeug von anno dazumal (in zum Teil limitierter numerierter Auflage) neu herauszugeben. Es ist auch in Deutschland über die Münchener Firma Obletter erhältlich.

Da gibt es einen Schwarzen Peter aus dem Jahre 1889 (DM 10,–), ein Jass aus dem 18. Jahrhundert, einen FCW-Lieferwagen von 1931 (Citroën 500 UGS, Blech: DM 15,–), ein Puzzle-Magazin mit drei Puzzles (zu 500, 750 und 1000 Teilen; DM 30,–), ein Drehbilderbuch (DM 5,95) und als Hit ein Ravensburger-Spiel aus dem Jahre 1891: Die Reise durch die Schweiz (DM 40,–).



Die Reise durch die Schweiz ist ein simples Würfelspiel, in dem attraktive Metallfiguren über 56 Felder ins Ziel gelangen sollen, wobei sie unterwegs Trinkgelder geben, Zechen berappen und auch etwa Milch kaufen müssen oder zum Trost für einen vom Alpenwind verwehten Hut oder gar in Erinnerung an Tells mutige Tat eine Kollekte veranstalten dürfen . . . Ein paar Ereigniskärtchen werden gezogen, und da kann es auch geschehen, daß man zu einem goldenen Papporden oder einer rabenschwarzen Pechmedaille kommt

Jedes Feld des hochprächtig illustrierten Spielplans wird im Regelheft mit recht holprigen, aber jedenfalls „launigen“ Versen und manch wissenswerter Information begleitet – Bildung muß sein und wird geboten.

Die „Reise durch die Schweiz“ ist herrlichste Jahrhundertwende: Feld für Feld und Wort für Wort atmet den Geist jener Zeit – ein wundervolles Spiel, damals und heute.



Anders als früher kann es bei heutigen Familienspielen recht hektisch zugehen – etwa bei Schnipseljagd (Spear, DM 19,50): Aus einem wirren Haufen von Bildhälften sind zwei bestimmte Teile herauszuwühlen, wofür man aber nur so lange Zeit hat, bis es einer der Mitspieler ein Geschicklichkeitsspiel erfolgreich gelöst hat. Gelingt es einem von ihnen das Kügelchen ins richtige Loch zu manövrieren, bevor der Schnipseljäger die zwei Bildhälften herausklamüsert hat, geht die Runde an ihn.



Von besonderer Art ist Jürgen Kömpfs Heimgolfi (Postfach 3608, D-7500 Karlsruhe; DM 34,50), das zwar richtige Mini-Golfen nicht ersetzt, aber ein unterhaltsames Familienspiel abgibt: Aus 20 Plastikteilen lassen sich verschiedenartige Bahnen mit originalgetreuen Hindernissen (wie Schikanen, Wellenberge, erhöhte Löcher usw.) aufbauen, über die man dann die Kugel mit einem kleinen Schläger ins Loch puttet.

Eng zusammengepackt, kann das ganze Zubehör mühelos und auf kleinstem Raum überall hin mitgenommen und auch auf jedem Tisch bespielt werden.

Nicht ums Gewinnen oder Verlieren, sondern nur um den Spaß am Bauen und Zuschauen geht es bei Rolf Eisenburgs Rolling Ball (Ludoval, DM 58,– und DM 36,–). Aus Kunststoffstangen, zusammensteckbaren Plastikschläuchen und farbigen Klammern errichtet man mit dem Grundkasten und einem oder gar mehreren Zusätzen eine Achterbahn, die es in sich hat: da sausen die Kugeln einzeln oder in Gruppen auf und ab, durch Kurven und Loopings – ein herrlicher Anblick . . .



Im Herbst 1981 fand in Travemünde die 2. Mikrocomputer-Schachweltmeisterschaft statt. Die Austragung der Veranstaltung, an der nur Schachprogramme zugelassen waren, die von einem einzigen handelsüblichen Mikroprozessor gesteuert werden, erfolgte in zwei Klassen. Während die erste Gruppe für sämtliche Geräte und Experimentalprogramme, die sich qualifiziert haben, offen war, durften in der zweiten Gruppe nur Schachcomputer spielen, die zum Zeitpunkt des Turniers im Handel erhältlich waren.

Sieger in dieser zweiten kommerziellen Gruppe wurde der Chess Champion Mark V des Herstellers SciSys (Hongkong). Das 898,– DM teure Gerät ist im Versandhandel und bei einigen Filialen des Kaufhauses Hertie erhältlich. Weitere Mitglieder dieser ostasiatischen Familie, deren kleinster Bruder Junior Chess bereits in SpielBox 1/81 vorgestellt wurde, sind der 348,– DM teure Senator Chess und der für 398,– DM erhältliche Sensor Chess.

Zweiter in Travemünde wurde der Champion Challenger (1175,– DM) der amerikanischen Firma Fidelity Electronics, dessen Prototyp Fidelity Experimental Weltmeister in der Experimental-Klasse wurde. Weitere Produkte der Firma, die in Kaufhäusern und Spielwaren-Fachgeschäften für 175,– DM bzw. 375,– DM angeboten werden, sind der Mini Sensory Challenger und der Sensory Chess Challenger.

Savant, das gegenwärtige Paradepferd der in Hongkong ansässigen Firma Novag und Dritter der Weltmeisterschaft, wird in den Filialen des Kaufhauf-Konzerns Horten sowie im Spielwaren-Fachhandel für 998,– DM verkauft. Als nützliches Zubehör sind eine elektronische Schachuhr (198,– DM) und ein Drucker (279,– DM) erhältlich. Weitere Novag-Schachcomputer sind Micro Chess (198,– DM) und Super Sensor IV (498,– DM).

Den letzten Platz in Travemünde belegte MGS III, ein mit auswechselbaren Programm-Modulen ausgestatteter Schachcomputer, aufgrund eines Programmfehlers, der jedoch bei den in Kaufhäusern und Spielwaren-Fachgeschäften verkauften Geräten nicht mehr vorhandekn ist. MGS III kostet inklusive der drei Module (Eröffnung/Mittelspiel/Endspiel) 1794,– DM.



Für die Sicherheit juge





Mofaprüfbescheinigung – ein „Miniführerschein"

Mofafahren muß gelernt sein.

Endlich 15! Endlich! Was für ein herrliches Gefühl für viele tausend Jugendliche, wenn das lahme Fahrrad gegen ein flottes neues Mofa eingetauscht werden kann. Doch ganz so einfach geht das nicht. Denn vor die erste Fahrt hat „Vater Staat" eine Prüfung gesetzt.

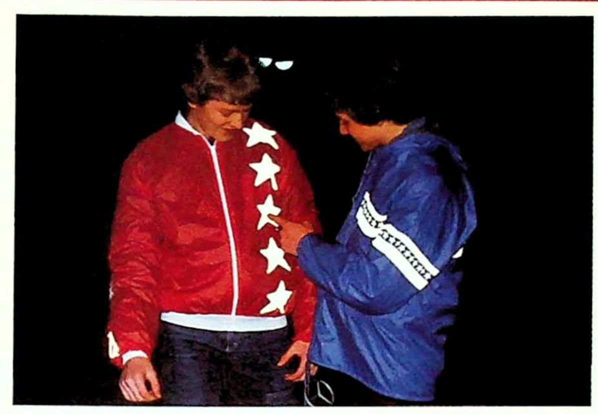
„fünfzig kubik" – der außerschulische Mofakurs
Einfach draufsetzen und losfahren – das geht also nicht. Denn ein Mofafahrer nimmt am motorisierten Straßenverkehr teil. Das heißt, er muß sein Fahrzeug beherrschen, fahren können und die Verkehrsregeln genau kennen. Schließlich müssen alle, die 15 werden und Mofafahren wollen, eine Mofa-Prüfbescheinigung machen. Zwar wird dabei keine praktische Fahrprüfung wie beim Auto oder Motorrad verlangt, aber auch die Theorie ist nicht ohne. Und darauf sollte man sich vorbereiten, am besten mit einem richtigen Mofakurs.

Der Deutsche Verkehrsicherheitsrat (DVR) in Bonn und die Kölner Bundesanstalt für Straßenwesen (BASt) haben einen solchen außerschulischen Mofakurs gemeinsam entwickelt. Er heißt „fünfzig kubik" und wird hauptsächlich von Fahrschulen, Automobilclubs und Verkehrswachten angeboten. Dazu gibt es eine Broschüre mit dem gleichen Titel, die aus mehreren Einzelheften besteht. Von Tips für den Mofakauf über Mofatechnik, Verhalten in der Gruppe, Fahren in der Stadt bis hin zur Darstellung fahrpraktischer Übungen ist alles enthalten. Und das theoretische Lernen wird anhand vieler Darstellungen und Beispiele leichtgemacht.

„Endlich 15" – der Selbststudium-Kurs
In einigen Bundesländern wird ein Mofakurs schon in den Schulen, meist in den neunten Klassen, angeboten. Aber viele Schüler haben die Chance nicht. Und wenn sie dann auch keine Möglichkeit haben, sich bei einem Automobil-Club, in Fahrschulen oder bei den örtlichen Verkehrswachten durch eine Teilnahme am Kurs „fünzig kubik" vorzubereiten, bleibt nur die Eigeninitiative.

Auch dafür hat der Deutsche Verkehrssicherheitsrat eine Anleitung entwickelt. Ein richtiges Informationspaket zum Selbststudium. Es heißt „Endlich 15" und kann zum Preis von DM 9,50 bestellt werden bei der Verkehrssicherheits-Werbe- und Vertriebs GmbH, Obere Wilhelmstr. 32, 5300 Bonn 3 (bitte nebenstehenden Bestell-Coupon benutzen).

ndlicher Zweiradfahrer





Auf den Straßen
soll es stärker leuchten

Gut gekleidet, gut behütet.

Immer mehr junge Menschen nehmen mit einem motorisierten Zweirad am Straßenverkehr teil: Moped-und Mofafahren ist in. Immer mehr von ihnen verunglücken dabei aber auch. Eine neuentwickelte Sicherheitsjacke, die mit lichtreflektierendem Material bedruckt ist, kann die Situation verbessern.

Mehr Sicherheit durch Sichtbarkeit

Nach Untersuchungen der Kölner Bundesanstalt für Straßenwesen (BASt) passieren dreißig Prozent aller Unfälle mit Personenschaden nachts. Und das, obwohl der Verkehr in der Dunkelheit für viele Stunden erheblich schwächer ist, wenn nicht gar ganz zur Ruhe kommt.

Ein Hauptgrund für die gefährlichen Nachtfahrten der Zweiradfahrer ist die mangelnde Sichtbarkeit. Oft tragen die Moped-, Mofa- und Radfahrer auch noch dunkle Kleidung, so daß es Autofahrer zusätzlich schwer haben, sie rechtzeitig zu erkennen.

Eine gefährliche Situation, denn weder Mopeds noch Mofas haben eine schützende Blechhaut oder eine Knautschzone.

Doch es gibt Hilfe aus der Schweiz. Neu entwickelte Sicherheitsjacken, salopp „Blinquis" genannt, sind von den Autofahrern mit eingeschaltetem Abblendlicht schon auf hundert Meter zu erkennen. Sie „leuchten" wie die Straßenverkehrsschilder, wenn sie von den Autoscheinwerfern angestrahlt werden.

Fachleute sind sich einig: Diese „Blinquis" haben unfallverhütende Wirkung, sie sind ein augesprochener Sicherheitsgewinn. „Vor allem wegen der hohen Leuchtkraft des Reflexmaterials" tragen sie zu mehr Verkehrssicherheit bei, meinen zum Beispiel die Tester des ADAC. Kein Wunder also, daß der Deutsche Verkehrssicherheitsrat die roten und blauen Blusen mit Sternen und Streifen in sein Sicherheitsprogramm aufgenommen hat.

Unauffällig und doch modisch

Selbst Kinder, die „solchen Sachen" oft skeptisch gegenüberstehen, tragen die modischen, leichten und windabweisenden Jacken gerne. Daß sie damit zu ihrer eigenen Sicherheit beitragen, wissen sie häufig gar nicht. Ein „Sicherheitstrick", der Eltern und Großeltern bestimmt gelegen kommen wird.

Beliebt sind die neuen „Blinquis" bei den Jugendlichen aber nicht nur, weil sie flott aussehen, modisch bedruckt sind und mehr Verkehrssicherheit bringen. Hinzu kommt, daß sie auch in Diskos klasse leuchten ...

Die faszinierende Welt der Spielkarten hält mehr bereit als nur das Skatspiel

Verteufelt und geliebt

Jeden Tag, in der Arbeitspause, Abend für Abend spielen Millionen Menschen in allen Teilen der Welt mit kleinen bemalten oder farbig bedruckten Kartons – mit Spielkarten, die je nach Land und Kultur andere Spielzeichen und Spielfiguren – als die bei uns bekannten – zeigen. Die Leidenschaft aber, mit der überall gespielt wird, ist die gleiche. Und das seit Jahrhunderten.

In Europa, das haben geschichtliche Forschungen ergeben, wurde der Siegeszug der Spielkarten, der etwa 1350 begann, begleitet von harten kirchlichen und staatlichen Verboten. „Des Teufels Gebetbuch" als Schimpfwort für das Kartenspiel gehört bis heute zur geläufigen Umgangssprache. Nicht ganz zu Unrecht: Die Beispiele sind Legion, in denen durch Kartenspiel Familien ruiniert, Gelder vergeudet wurden. Aber: mit dem Kartenspiel ist es wie mit allen schönen und im Grundsatz guten Dingen. Man kann sie mißbrauchen und damit zu bösen Dingen machen. Es ist ausschließlich der Mensch selbst, der die Entscheidung darüber in der Hand hält.



Tarockkarte, die Franz Krapf 1830 in Bozen herstellte. Es ist ein schablonenkolorierter Holzschnitt.

Die Herkunft der Spielkarte ist rätselhaft. Nur soviel scheint sicher: sie stammt nicht aus Europa, sondern ist wohl aus Asien zu uns gekommen. Aus China? Aus Indien? Durch Zigeuner? Durch Seeleute oder Kreuzfahrer? Niemand weiß es. Immerhin: Wer sie ans oder ins Land brachte, war sich der Tragweite dieses Schrittes nicht bewußt. Wüßte man den Namen dieses Unbekannten, er wäre heute so berühmt wie Christoph Columbus oder Johann Gutenberg.

Ursprünglich hatte jedes europäische Land, ja sehr oft hatten sogar die einzelnen Regionen in diesen Ländern ihre jeweils eigenen Zeichen- und Farbsysteme. So spielte man in Deutschland lange mit Ente, Falke, Hirsch und Hund oder ähnlichen Tierzeichen, bis sich endlich die heute bei den meisten schon wieder vergessenen Schippe, Eichel, Herz und Schellen durchsetzten. Die wiederum wurden schließlich durch das heute auch international dominierende französische Farbsystem verdrängt.

Historisch wie drucktechnisch amüsante Erklärung für diesen Siegeszug des französischen Systems im 16. Jahrhundert: Dieses System arbeitete und arbeitet bis heute mit nur zwei Farben – nämlich Schwarz (Kreuz und Pik) und Rot (Herz und Karo). Das bot den französischen Kartenspieldruckern so entscheidende Vorteile gegenüber jenen Herstellern, die noch nach dem langwierigen Vierfarb-Kupferstichverfahren arbeiteten, daß die Franzosen Europa in kürzester Zeit mit billigsten Kartenspielen überschwemmen konnten.



Rundkarte aus einem Indisch-bengalischen Spiel um 1820. Sie ist handgemalt und lackiert.

Der Platz reicht hier nicht aus, um das kulturhistorisch wie spielerisch gleichermaßen aufregende Spielkarten-Kapitel im Detail aufzublättern. Wer sich dafür interessiert, besucht am besten das *Deutsche Spielkarten-Museum* in Stuttgart-Leinfelden, Schönbuchstraße 32 (Tel. 07 11/ 75 55 49), das von Dienstag bis Freitag von 14 bis 17 Uhr und an Sonn- und Feiertagen von 10 bis 13 Uhr geöffnet ist. *SpielBox* wird künftig in Zusammenarbeit mit dem Museum in jeder Ausgabe ein seltenes Kartenspiel mit Regeln vorstellen. Diesmal: Patience. Die auf diesen Seiten abgedruckten Karten verdanken wir ebenfalls dem Deutschen Spielkarten-Museum und der Firma ASS-Spielkarten.



Deutsche Spielkarte mit sächsischem Bild, die um 1893 in Altenburg hergestellt wurde. Das Motiv stammt aus dem 18. Jahrhundert.

Wer sich näher mit der faszinierenden Vielfalt der Patiencen beschäftigen will, kann zu folgenden Büchern greifen:

Irmgard Wolter: Patiencen in Wort und Bild: *136 S. kart., Falken-Verlag/ ASS-Spiele, DM 7,80.*

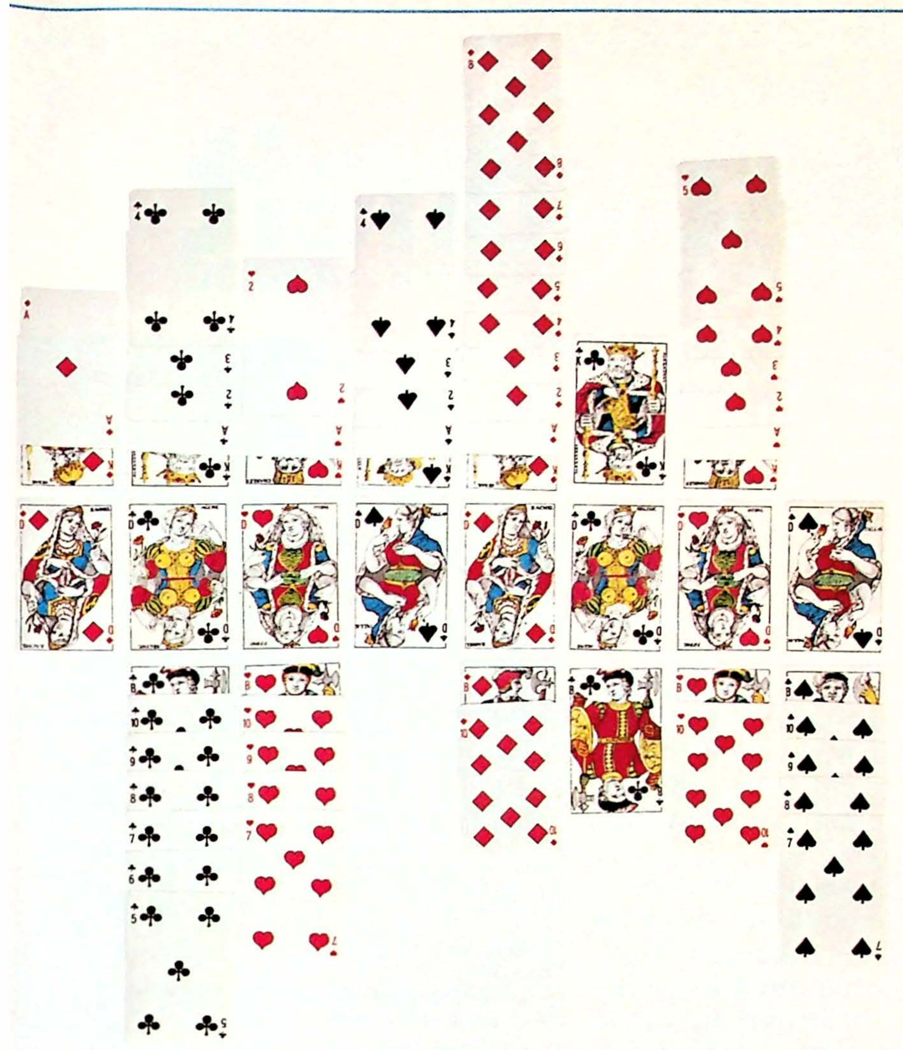
Irmgard Wolter: Patiencen legen. *144 S., Humboldt-Taschenbuch Nr. 293, DM 4,80.*

Hannelene Juhl: Patiencen. Altes Spiel – neuer Spaß. *64 S. kart., Franckh'sche Verlagshandlung, DM 8,80.*

Elisabeth von Sicard: Das Buch der Patiencen. *90 Seiten, Goldmann Ratgeber, DM 3,80.*



Eine Tarockkarte aus Ferrara (Italien), die 1490 in Kupfer gestochen wurde.



Die Motive der hier abgebildeten Spielkarten zeichnete der preußische romantische Maler Philipp Otto Runge um 1809. Sie wurden erst 1977 von der Firma ASS Spielkarten veröffentlicht.

Ein Patience-Vorschlag: Das Matriarchat

2 Spiele zu je 52 Blatt

Vielleicht wird dies Ihre Lieblingspatience? Sie ist nicht sonderlich schwierig, erfordert aber volle Aufmerksamkeit, ergibt ein hübsches Bild und geht gar nicht so selten auf.

Matriarchat, Herrschaft der Mütter! Unsere Damen werden hier also zu Müttern, die übrigen Karten sind Ehemann, Kinder und sonstige Verwandte. Um die „Mütter" gruppiert sich alles, und deshalb nehmen wir aus zwei gut gemischten Spielen zu je zweiundfünfzig Blatt alle acht Damen heraus und legen sie offen in einer Reihe aus, mit gebührend viel Freiraum nach oben und nach unten. Ist dies geschehen, ziehen wir unseren Talon ab, und zwar so, daß wir uns bei der ersten Durchnahme des Talons jede *zweite* Karte auf ihre Anbaufähigkeit hin betrachten. Die erste Karte wird jeweils offen auf einen Stapel daneben gelegt. Gebaut wird reinrassig, oberhalb der Damen werden die Könige angelegt, die gefolgt werden von As, Zwei, Drei usw., Also steigend gebaut. Unterhalb der Damen werden angelegt: Bube, Zehn, Neun, Acht usw. Sind alle dreizehn Karten, die ja zu jeder Familie gehören, derart ausgelegt, ist diese Familie „geschlossen".

Bei der zweiten Durchnahme des Talons sehen wir uns nur noch jede *dritte* Karte auf ihre Anbaufähigkeit hin an, die erste und zweite kommen offen als Stapel daneben, bei der dritten Durchnahme des Talons jede *vierte* Karte, und immer so weiter, bis wir schließlich nur noch jede *zwölfte* Karte anbauen dürfen, d. h.: falls sie paßt. Jede offen zuoberst auf dem Stapel liegende Karte darf mitverwendet werden, falls sie passend ist. Zählen wir z. B. jede sechste Karte ab, dann endet der Talon nicht immer gerade mit einer sechsten (oder vierten oder neunten) Karte. Wir kommen vielleicht nur bis Drei, drehen den Talon um und zählen weiter: Vier, fünf, sechs. Von nun an aber – weil ja die neue Durchnahme des Talons bereits begonnen, wird nur noch jede *siebente* Karte auf ihre Anbaufähigkeit hin geprüft.

Ist der Talon also zwölfmal durchgenommen, so wird in den seltensten Fällen die Patience bereits aufgegangen sein. Aber wir haben dennoch Chancen. Wir sehen zu, ob eine Familie „geschlossen ist, oder auch, ob eine durch Umbau geschlossen werden kann. Betrachten wir jetzt einmal unser Bild. Die Kreuz-Familie, zweite von links, ist „geschlossen", denn sie reicht oben bis zur Vier, unten bis zur Fünf. Durch Umbau können wir auch eine Herz-Familie fast schließen. Wir nehmen von der einen Herz-Familie zur anderen Herz-Neun, Herz-Acht, Herz-Sieben herüber, nun fehlt uns zum „Schließen" nur die Herz-Sechs.

Immerhin – *eine* Familie ist bereits geschlossen. Und weil dies der Fall ist, dürfen wir unseren Talon weiter durchnehmen, diesmal nun gehen wir zurück, d. h. auf 12 folgt 11. Jede *elfte* Karte wird nun wieder auf ihre Anbaufähigkeit hin geprüft. Ist der Talon derart durchgenommen, sollte wiederum eine Familie geschlossen sein; denn wenn dies der Fall ist, darf er nochmals durchgespielt werden, nun mit jeder *zehnten* Karte als anbaufähiger.

Die Patience gilt aber als gescheitert, sowie – immer nachdem wir den Talon zwölfmal durchgespielt haben und nun an die absteigenden Zählwerte gelangen – keine Familie geschlossen werden kann. Wurde aber bereits im Verlauf unseres Zählens von zwei bis zwölf eine Familie geschlossen oder konnten wir gleich nach dem 12maligen Abspielen des Talons *zwei* Familien als „geschlossen" betrachten, so haben wir sie gleichsam als Guthaben. Für sie nämlich darf auch noch einmal der Talon durchgespielt werden.

Gesundheit

Viele Bürger in unserem Lande fragen sich besorgt, ob das dichte Netz der sozialen Sicherung, das uns schützend umgibt, durch die Sparbeschlüsse der Bundesregierung Schaden genommen hat. Sie fragen sich, ob die Rente sicher ist, das Arbeitslosengeld in der bisherigen Höhe weitergezahlt wird, ob die Beiträge zu den Krankenkassen stabil bleiben.

Auf diese Fragen mit einem lapidaren Ja oder Nein zu antworten, wäre zu einfach. Denn an mehr als 50 Stellen wurde das Sozialrecht geändert. Das soziale System selbst jedoch wurde nicht beeinträchtigt.

Bundesregierung und Parlament haben, um die Verschuldung des Bundes zurückzuführen, Ausgaben gekürzt und Mehreinnahmen beschlossen. Der Rotstift wurde dort angesetzt, wo eine Kürzung oder Veränderung das soziale System als solches nicht gefährdet.

Kostendämpfung im Gesundheitswesen.

1977 haben Bundesregierung und Parlament zum ersten Mal durch ein Kostendämpfungsgesetz die steigenden Kosten im Gesundheitswesen gebremst.

Seit Mitte 1980 steigen bei den Krankenkassen die Ausgaben wieder schneller als die Einnahmen. 1981 wa-

Soziale Sicherheit kostet Geld

Weil 1982 die Einnahmen des Staates aufgrund einer schwächeren Wirtschaftstätigkeit nur noch gering wachsen, gleichzeitig die Ausgaben steigen, mußten im Bundeshaushalt 18 Milliarden Mark durch Kürzungen von Ausgaben und Verbesserungen von Einnahmen erwirtschaftet werden. Würde man diesen Betrag durch neue Kredite ausgleichen, hätte das eine weitere Erhöhung der Zinsen zur Folge. Hohe Zinsen sind jedoch für die Wirtschaft und damit für die Arbeitsplätze eine enorme Belastung.

Auch der Sozialetat hat seinen Beitrag zum Ausgleich des Bundeshaushalts geleistet. Nach wie vor ist er jedoch der größte Einzelposten des Bundeshaushalts.

Kostendämpfung in der Krankenversicherung verstärkt fortgesetzt

► Die Krankenhäuser werden in die Konzertierte Aktion im Gesundheitswesen einbezogen.

► Die Pflegesätze der Krankenhäuser werden künftig zwischen Krankenhäusern und den Krankenkassen direkt ausgehandelt.

► Die Vergütungen für zahntechnische Leistungen werden für 1 Jahr um 5 Prozent herabgesetzt.

► Die geltenden Preisvereinbarungen für Heil- und Hilfsmittel wurden bis Ende 1983 verlängert.

► Die Kassenärztliche und Kassenzahnärztliche Bundesvereinigungen haben die seit Anfang 1981 geltenden Vergütungsregelungen bis Ende 1982 verlängert.

► Die pharmazeutische Industrie hat zugesagt, die Arzneimittelpreise bis Ende 1982 stabil zu halten.

Die wichtigsten Leistungsveränderungen bei den Krankenkassen ab 1.1.1982:

► Bei Zahnersatz wird das Zahnarzthonorar zu 100 Prozent (bisher 80 Prozent) von der Kasse bezahlt, die zahntechnischen Leistungen erstattet die Kasse zu 60 Prozent (bisher 80 Prozent.

► Die Rezeptblattgebühr für Arzneien und Verbandmittel beträgt DM 1,50 je verordnetes Mittel (bisher DM 1,00).

► Eine neue Brille gibt es frühestens nach 3 Jahren.

► Die Kosten des Klinikaufenthaltes werden bei einer normalen Geburt längstens für 6 Tage (bisher 10 Tage) nach der Entbindung übernommen.

► Für notwendige Fahrten zum Arzt oder ins Krankenhaus beträgt der Fahrtkostenanteil für den Versicherten DM 5,00 (bisher DM 3,50) je einfache Fahrt.

► Kuren werden stärker auf das unbedingt nötige Maß begrenzt. Wiederholungskuren werden künftig frühestens 3 Jahre nach der letzten Kur gewährt.

Beim Bundesministerium für Arbeit und Sozialordnung, Referat L6, Postfach, 5300 Bonn, können Sie zur weiteren Information die Broschüre „Unser soziales System ändern wir nicht" anfordern.

Für ein Medikament zahlen Sie jetzt 1 Mark 50. Die Operation bezahlt weiter die Krankenkasse.

ren die Ausgaben um 1,4 Milliarden Mark höher als die Einnahmen. Die Konsequenz:

Honorare begrenzen, Preise stabil halten.

Damit die Krankenkassenbeiträge nicht ins Uferlose wachsen (sie sind jetzt schon hoch genug), müssen die Vergütungen der Ärzte und Zahnärzte begrenzt werden; müssen die Krankenhäuser wirtschaftlicher arbeiten; muß die Pharma-Industrie ihre Arzneimittelpreise stabil halten, und müssen die Versicherten ihren Beitrag zur Kostendämpfung leisten.

Bundesregierung und Parlament haben dort den Rotstift angesetzt, wo eine Kürzung oder Veränderung das soziale System als solches nicht gefährdet.

Das Fundament unserer sozialen Sicherung bleibt stabil.

Unsere Sozialpolitik hat die Aufgabe, Risiken abzusichern und Chancen gerechter zu verteilen. Sie hat die Aufgabe, den Arbeitnehmern und ihren Familien den Lebensabend finanziell zu sichern und vor den finanziellen Folgen von Krankheit und Arbeitslosigkeit – vor den Wechselfällen des Lebens – zu schützen.

Soziale Sicherung bei Krankheit heißt: Die moderne medizinische Versorgung, zum Beispiel eine komplizierte und teure Operation, für jeden einzelnen möglich zu machen. Denn kein Arbeitnehmer kann diese unvorhersehbare Belastung aus eigener Kraft mit dem Lohn und Gehalt finanzieren.

Unser soziales System hat sich bewährt.

Unsere soziale Sicherung bei Krankheit – wie unsere soziale Sicherung insgesamt – beruht auf dem Prinzip der Solidarität.

Mit den Krankenkassenbeiträgen aller ist es möglich, auch hohe Krankheitskosten für einen einzelnen abzudecken. Der Gesunde zahlt mit für den Kranken, der Starke für den Schwachen – in der Gewißheit, daß auch ihm geholfen wird, wenn er Hilfe braucht.

Dieses solidarische System hat sich bewährt. Es garantiert, daß die Risiken des Lebens auch weiterhin von der Gemeinschaft aller Versicherten finanziell abgesichert werden. Jeder trägt mit seinem Beitrag dazu bei.

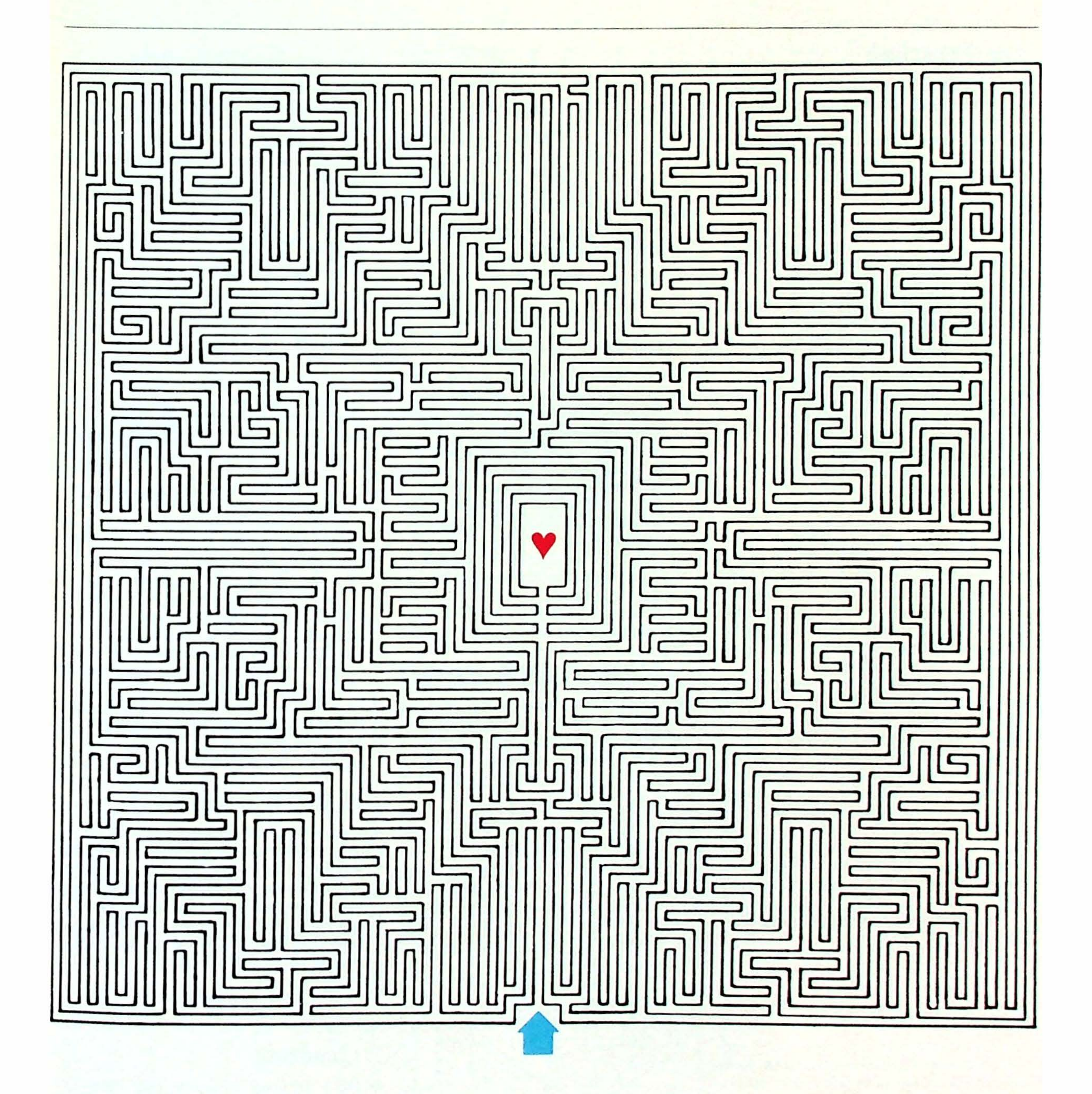


Auch wenn einzelne Sozialleistungen sich ändern: Unser soziales System ändern wir nicht.



Sämtliche Figuren dieser Seite
können Sie aus den sieben Teilen bilden,
die das alte Taschentangram zeigt.

Labyrinth

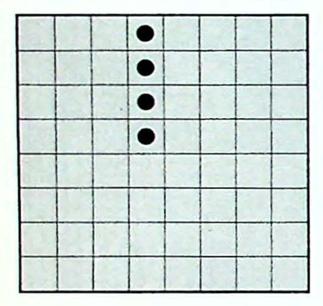


Denkspiele

Die Erbschaft

Ein Gärtner hinterließ seinen vier Söhnen einen quadratischen Garten, auf dem vier Bäume stehen. Nach den Bestimmungen des Testaments sollte der Garten so geteilt werden, daß jeder Sohn einen gleich großen Anteil erhält, mit einem Baum darauf. Und alle vier Teile sollten die gleiche Form haben.

Wie muß der Garten aufgeteilt werden?



Ein kleiner Vogel

Zwei Bahnhöfe liegen genau 60 km voneinander entfernt. Zur gleichen Zeit fährt von jedem Bahnhof ein Zug ab – in Richtung des anderen Bahnhofs. Beide Züge fahren mit genau 60 km/h aufeinander zu – auf getrennten Gleisen natürlich.

Gleichzeitig mit einem der Züge flog auch ein kleiner Vogel ab – immer an den Schienen entlang. Der Vogel flog aber etwas schneller. 70 km pro Stunde.

Schließlich traf der Vogel auf den entgegenkommenden Zug, machte kehrt und flog zurück. Schließlich traf er auf den ersten Zug, machte wieder kehrt usw.

So flog der Vogel immer mit genau 70 km/h zwischen den sich immer näherkommenden Zügen hin und her. Schließlich trafen sich die Züge und fuhren aneinander vorbei.

Wie weit war der Vogel zu genau diesem Zeitpunkt geflogen?

Maschinenschaden

Ein Flugzeug startet in London und fliegt mit konstanter Geschwindigkeit zum Kontinent. Nach 25 Minuten fällt wegen eines Maschinenschadens ein Motor aus. Dadurch reduziert sich die Fluggeschwindigkeit ab sofort um $^1/_6$. Das Flugzeug landet am Zielflughafen mit sechs Minuten Verspätung (und $^5/_6$ der ursprünglichen Geschwindigkeit).

Beim Verlassen der Maschine sagt einer der Piloten, daß sich die Maschine nur zwei Minuten verspätet hätte, wenn der Maschinenschaden 180 Meilen weiter eingetreten wäre.

Wie groß ist die Entfernung zwischen den beiden Flughäfen?

Moskau – London

Unsere Abbildung zeigt die Strecke von Moskau nach London – mit einigen Nebenstrecken, wobei jeder Punkt eine größere Stadt darstellen soll.

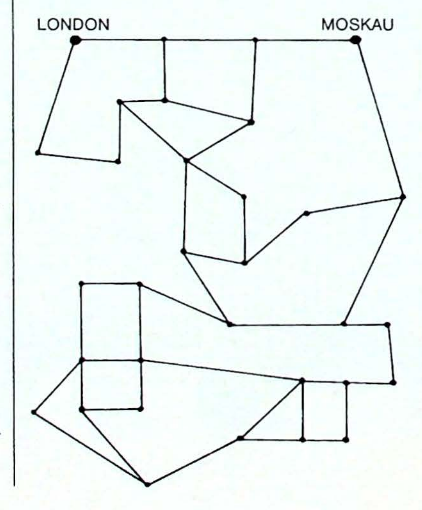
Allerdings – und hier liegt das Problem – muß die Reise mit einer *geraden* Anzahl von Teilstrecken zurückgelegt werden.

Sie werden feststellen, daß Sie mit einer ungeraden Anzahl von Teilstrecken ankommen.

Der Trick: Sie müssen natürlich die Nordsee überqueren, um von Moskau nach London zu kommen.

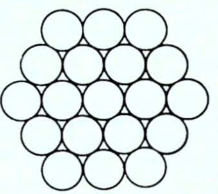
Wenn Sie die Nordsee nicht überqueren, werden Sie immer mit einer ungeraden Zahl in London ankommen.

Finden Sie den richtigen Weg heraus und stellen Sie fest, welche Teilstrecke die Nordsee darstellen muß!



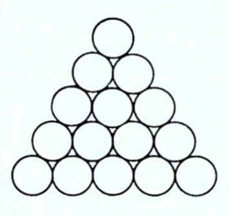
Heiße Würstchen I

Neulich ging ich an einem Imbiß-Stand vorbei und dabei bemerkte ich folgendes: In einer großen Dose waren die ungekochten Würstchen in Form eines Hexagons geordnet. Die erste Abbildung zeigt die Art der Anordnung, nicht die tatsächliche Anzahl. Die Würstchen in der Draufsicht:



Die Brötchen waren in einem dreieckigen Stapel geordnet. Die zweite Abbildung zeigt die Art der Anordnung, nicht die tatsächliche Anzahl.

Die Brötchen in der Seitenansicht:



Der Standbesitzer erklärte, daß er genauso viele Würstchen hätte wie Brötchen.

Wie viele hatte er?

Berücksichtigen Sie bitte, daß der Lagervorrat sicher nicht mehrere Hundert Stück umfaßte.

Heiße Würstchen II

Gestern ging ich wieder an dem Würstchen-Stand vorbei und konnte Veränderungen feststellen.

Die Würstchen waren wieder in Form eines Hexagons in einer größeren Dose geordnet. Die Brötchen waren aber in quadratischer Form sortiert. Die Anzahl der Brötchen und Würstchen waren wieder gleich.

Wie viele waren es diesmal?

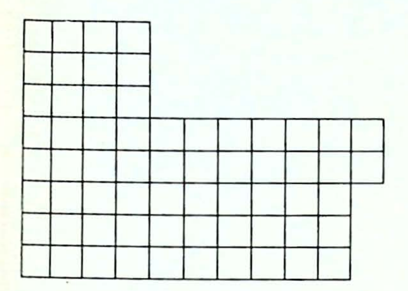
Quadrate

Das abgebildete Muster besteht aus 64 kleinen Quadraten. Schneiden Sie das Mu-

Denkspiele

ster entlang der Linien in zwei Teile und setzen Sie diese Teile zu einem Quadrat zusammen.

Wie muß der Schnitt angelegt werden?





Pfadfinder

Ziehen Sie eine durchgehende Linie durch 50 der insgesamt 256 Zahlen. Dann addieren Sie diese 50 Zahlen.

Die Aufgabe besteht darin, eine möglichst hohe Summe zu erhalten.

Anfang und Ende der Linie sind frei zu wählen, allerdings darf sich die Linie nicht selbst kreuzen. Diagonale Verbindungen sind nicht gestattet.

Bitte schicken Sie uns Ihre Lösung: Stichwort „Pfadfinder".

Der Einsender der höchsten Summe gewinnt ein Spielepaket im Wert von DM 100,–. Gehen mehrere richtige Lösungen ein, so entscheidet das Los.

16	15	14	17	18	19	20	25	23	15	17	23	26	18	17	10
20	18	18	28	27	17	25	18	15	10	10	11	14	18	17	25
27	26	10	15	18	19	22	10	27	18	18	19	20	24	25	14
13	13	27	26	15	10	18	18	18	18	18	16	15	16	11	10
24	26	14	13	18	29	17	10	19	15	14	13	12	11	10	19
26	25	28	17	16	16	19	20	20	21	21	22	23	11	18	19
15	22	12	10	11	10	17	19	27	19	18	18	24	27	30	18
25	13	16	50	10	18	10	16	17	18	19	16	17	17	17	10
12	11	11	10	10	19	28	27	10	10	11	12	25	27	19	19
18	16	14	12	10	27	26	10	10	38	12	10	16	18	18	19
17	15	18	18	28	26	27	27	24	28	27	18	18	10	10	19
15	16	17	18	19	20	21	22	22	22	26	19	10	10	44	10
17	18	19	17	17	18	27	28	26	10	10	18	18	10	11	12
17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17	17
17	19	20	26	29	18	10	13	14	17	19	28	29	20	12	11
19	21	23	25	27	28	10	16	10	19	11	11	11	19	17	32

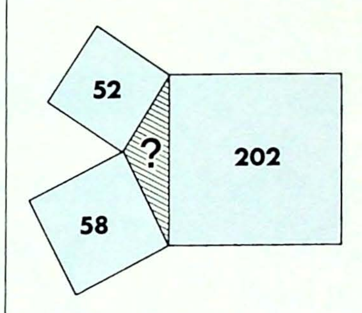
Das Dreieck des Teufels

Aus der Luft sehen Sie hinab auf das Gelände von drei Bauernhöfen, die alle an einer Ecke aneinander grenzen. Die einzelnen Höfe sind unterschiedlich groß – 52, 58 und 202 Morgen – aber alle rechteckig.

Die drei Höfe umschließen ein dreieckiges Stück Land.

Die Aufgabe besteht darin, herauszufinden wie groß die Fläche dieses Dreiecks ist. Die Gebiete der Bauernhöfe sind nicht genau quadratisch.

Wie ermitteln Sie die Fläche des Dreiecks?



Der Briefmarkensammler

Ein Briefmarkensammler ordnet mit großem Vergnügen seine Marken immer wieder neu – in symetrischer Reihenfolge.

Er sortiert manche in Paaren, manche in Dreierreihen, manche in Viererreihen, viele in Fünferreihen und wenige in Sechserreihen.

Wenn der Sammler seine Marken in dieser Form ordnet, so bleibt jedesmal eine Marke übrig. Ordnet er aber seine Marken in Siebenerreihen, so bleibt keine Marke übrig.

Wie viele Briefmarken besitzt der Sammler?

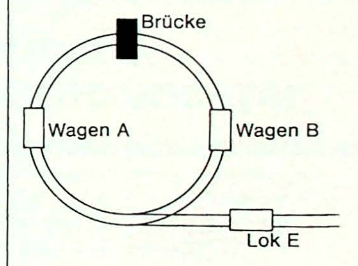
Bahn-Probleme

Die abgebildete Bahnstrecke wird an einer Stelle von einer Brücke überquert. Auf dem Abstellgleis steht die Lokomotive E. Die Wagen A und B stehen sich auf der Kreisstrecke gegenüber.

Die Lokomotive kann unter der Brücke durchfahren, die Wagen können das nicht.

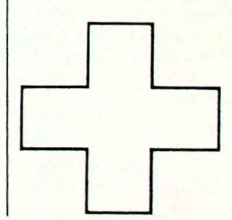
Die Aufgabe: Die beiden Wagen sollen ihre Plätze tauschen und die Lokomotive soll wieder an ihrem Platz auf dem Abstellgleis stehen.

Wie löst man dieses Problem?



Das griechische Kreuz

Schneiden Sie ein griechisches Kreuz mit zwei geraden Schnitten in vier Teile; und zwar so, daß sich diese vier Teile zu einem Quadrat zusammensetzen lassen.





Die Fahne

Wahrscheinlich hätte es überhaupt keine Probleme gegeben, wenn die Regierung von Christiansland den Auftrag für den Entwurf einer Nationalfahne nur an eine Firma gegeben hätte.

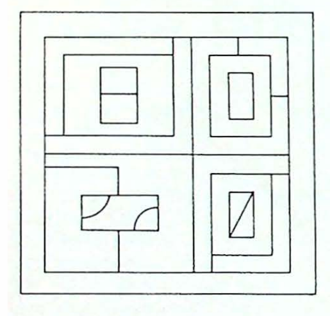
Da aber die Regierung diese Ehre mehreren Firmen erweisen wollte, erhielt ein Unternehmen den Auftrag, die Zeichnung anzulegen und ein anderes Unternehmen sollte die Farben bestimmen.

Das erste Unternehmen führte seinen Auftrag aus und arbeitete viele traditionelle Motive aus Christiansland in die Fahne ein.

Als die zweite Firma begann, sich mit der Farbgebung zu beschäftigen, stellte eine Strafklausel im Vertrag fest: Es sollten so wenig Farben wir nur möglich benutzt werden! (Aber es sollten auch keine Flächen mit gleichen Farben nebeneinander liegen – Eckberührungen sind erlaubt.)

Die Klausel verursachte einiges Kopfzerbrechen, aber schließlich fand sich eine Lösung.

Wie viele Farben sind erforderlich?



Noch 'ne Erbschaft

Ein Bauer hinterließ seinem Sohn ein rechteckiges Grundstück, 33 m lang, 32 m breit. Der Sohn kann das Erbe nur antreten, wenn er zuerst folgende Aufgabe löst:

– Das Grundstück muß in Quadrate geteilt werden;

– Alle Quadrate müssen verschieden groß sein.

Die Teilung darf nur in ganzen Metern erfolgen, Reste dürfen nicht übrigbleiben.

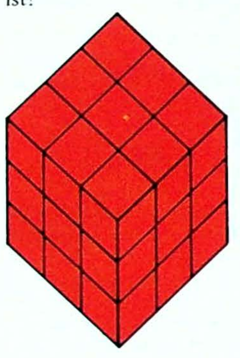
Wie muß das Grundstück aufgeteilt werden?

Der rote Würfel

Angenommen, Sie besitzen einen Würfel, der auf allen sechs Seiten rot ist. Dieser Würfel wird nun mit sechs Schnitten zersägt, so daß sich 27 kleine Würfel ergeben. Wie viele dieser kleinen Würfel haben

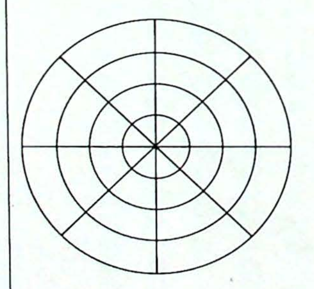
a) 3 rote Seiten?
b) 2 rote Seiten?
c) 1 rote Seite?
d) keine rote Seite?

Diese 27 Würfel werden in einen Sack geworfen und geschüttelt. Ein Würfel wird blind aus dem Sack genommen und man würfelt damit. Wie groß ist die Wahrscheinlichkeit, daß die Oberseite des Würfels rot ist?



Punkt, Punkt, Kreis und Strich

Zeichnen Sie in das unten abgebildete Diagramm acht Punkte so ein, daß sich auf jeder Geraden zwei Punkte und auf jedem Kreis zwei Punkte befinden.

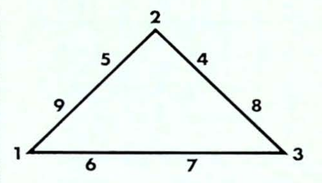


Zahlen-Dreieck

Sehen Sie sich bitte das folgende Dreieck genau an. Die Aufgabe besteht darin, die Zahlen so anzuordnen, daß alle drei Seiten die gleiche Endsumme haben.

In unserem Beispiel ergibt sich für alle drei Seiten die Endsumme 17.

Stellen Sie die Zahlen so um, daß Sie auf allen drei Seiten die Endsumme 20 erreichen.



Kilometersteine

Die Entfernung zwischen den Städten Xanadu und Titipu beträgt entlang der Hauptverbindungsstraße 99 km. Entlang der ganzen Strecke stehen nach jeweils 1000 Meter Kilometersteine, die die Entfernung zu beiden Städten angeben.

Auf einem dieser Steine steht:



Wie Sie sehen, werden vier verschiedene Zahlen benötigt, um die Entfernungen anzugeben.

Können Sie feststellen, wie viele dieser Steine

a) nur eine einzige Zahl
b) nur zwei verschiedene Zahlen benötigen, um die vier Entfernungen anzugeben?

MIT DEN PRIVATEN BAUSPARKASSEN VERMÖGEN BILDEN UND ERHALTEN

Neubau•Erwerb•Modernisierung

Umbau•Anbau




NOVAG™ – die Weltmarke für Schachcomputer

Weltneuheiten

In diesem Jahr erscheint die 3. Schachcomputer-Generation. Darauf haben Schachspieler in aller Welt gewartet.

NOVAG-SAVANT

Superstarkes 24K-MYCHESS-Programm, eingebautes übersichtliches LCD-Schachbrett mit SENSOR-TOUCH-TECHNIK. Kein Figurenaufstellen – keine Koordinateneingabe erforderlich. Große Eröffnungsvarianten.

NOVAG-SUPER SENSOR IV

Ein starker doch tragbarer Schachcomputer. SENSOR-TOUCH-TECHNIK. Überdurchschnittliches 8K-Programm. Austauschbare Module.

NOVAG-CHESS ROBOT

Der Schachroboter zu einem unübertroffenen Preis mit SENSOR-TOUCH-TECHNIK. Der Computer zieht seine Figuren selbst! 24K-Programm – austauschbare Module. Der Schachcomputer der nicht veraltet.

Außerdem sind lieferbar: **NOVAG MICRO CHESS** – der praktische Kleinschachcomputer für daheim und unterwegs. **NOVAG CHESS PRINTER** und **NOVAG QUARTZ CHESS CLOCK** – die idealen Erweiterungen zu den Schachcomputern.

Bitte fordern Sie unverbindlich Unterlagen an bei:

Zens GmbH – Schach & Spiele

Goldbachstraße 15 · 8500 Nürnberg 30

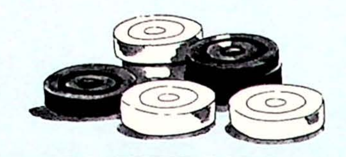
Ihr zuverlässiger Partner für NOVAG™-Elektronikerzeugnisse

Coupon ausschneiden und auf eine Postkarte kleben – besonderes Interesse angeben.

Info-Coupon

Bitte senden Sie mir unverbindlich ihren ausführlichen Prospekt SB

Dame



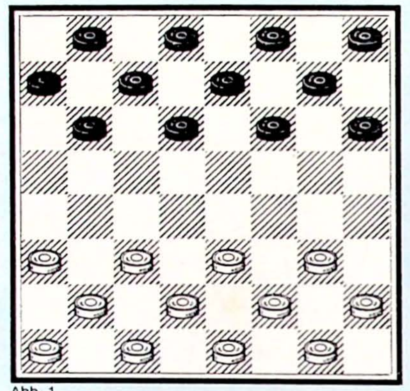


Abb. 1

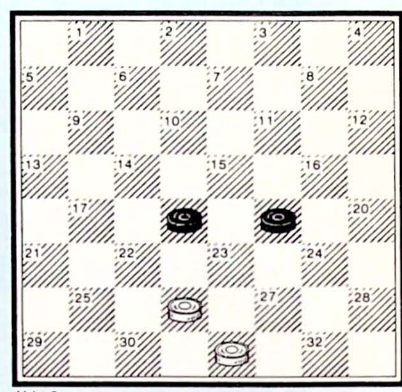
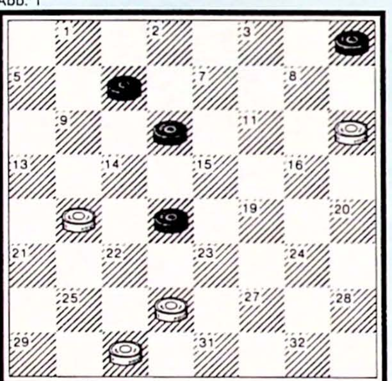


Abb. 2



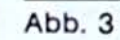


Abb. 3

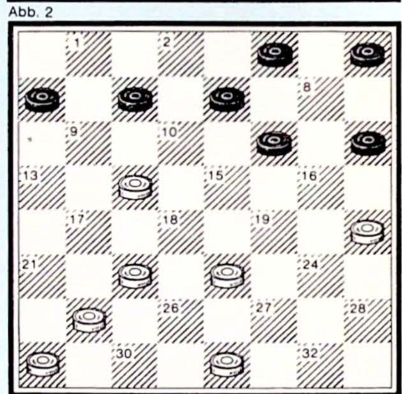


Abb. 4

Regeln für „Dame international"

1. Das Spielfeld liegt so, daß jeder Spieler ein helles Eckfeld auf seiner rechten Seite hat.
2. Gezogen wird ausschließlich auf den schwarzen Feldern.
3. Schwarz besetzt die Felder 1 bis 12, Weiß die Felder 32 bis 21 (Abb. 1).
4. Schwarz zieht zuerst, dann folgt Weiß. (Die Farben werden ausgelost; im nächsten Spiel werden die Farben getauscht).
5. Jeder Spieler zieht jeweils einen Stein ein Feld schräg nach vorne auf ein freies Feld. Rückwärts ziehen ist verboten.
6. Steht ein eigener Stein diagonal vor dem Stein des Gegners, und ist das Feld hinter diesem gegnerischen Stein frei, so muß geschlagen werden – durch Überspringen.
7. Es besteht Schlagzwang; mehrere Steine können nacheinander geschlagen werden (nur Vorwärtsspringen erlaubt).
8. Erreicht ein Stein die gegenüberliegende Seite, so wird er durch Aufsetzen eines bereits geschlagenen Steines gleicher Farbe zur Dame.
9. Eine Dame kann vorwärts oder rückwärts ziehen – aber auch nur ein (!) Feld weit. Die Dame schlägt wie ein normaler Stein.
10. Eigene Steine dürfen nicht übersprungen werden.
11. Das Spiel endet, wenn alle Steine eines Spielers geschlagen sind; oder, wenn ein Spieler alle Steine seines Gegners so eingekesselt hat, daß sie keine Zugmöglichkeit mehr haben.

Gewinn und Verlust

Prägen Sie sich die Position der Steine in Abb. 2 gut ein. Weiß zieht von 26 auf 23 und für Schwarz gibt es keinen Ausweg – er verliert zwei Steine, Weiß nur einen. Dieser Standardzug „2 für 1" bei zwei gegnerischen Steinen in einer Linie wird bei geübten Spielern aber nur selten möglich sein.

Solche Situationen müssen aufgebaut werden. So genügt bei Abb. 3 der vorbereitete Zug von 17 auf 14, um die gewünschte Position zu erreichen. Schwarz muß mit 10–17 antworten und dann ergibt sich aus 26–22 die gesuchte „2 für 1"-Stellung. Wäre bei Abb. 3 ein weiterer schwarzer Stein auf 10 oder 11 im Spiel gewesen, so hätte sich sogar ein „3 für 1" ergeben. Dieser dritte Stein kann oft durch vorbereitende Opfer in eine solche Stellung gelockt werden.

Abb. 4 zeigt ein Beispiel. Angenommen, Schwarz macht den schlechten Zug von 11 auf 15. Weiß baut sofort eine Frontlinie aus zwei Steinen auf durch die Opferzüge 14–10 und 7–14. Dann erfolgt durch 22–18 der Schlag „3 für 1".

Hier nun drei einfache Aufgaben: Bei jeder Aufgabe ist Weiß am Zug und leert das Brett in drei Zügen.

A) Schwarz auf 9, 10, 17
Weiß auf 18, 26, 30

B) Schwarz auf 9, 11, 19
Weiß auf 18, 27, 31

C) Schwarz auf 3, 17, 18
Weiß auf 10, 26, 30

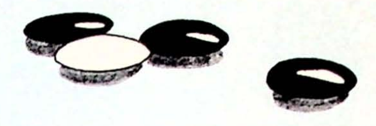
PREISRÄTSEL

Bitte schicken Sie Ihre Lösung unter „Stichwort Dame" an:
SpielBox, Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2

Unter den Einsendern mit der richtigen Lösung verlosen wir 5 „Französische Damespiele" (10 × 10 Felder) in einer schönen Holzkassette.

A U F G A B E N

Go



Go ist hervorragend geeignet, durch Lösen von Problemen mit dem Spiel vertraut zu werden. Wenn wir zunächst einmal das Konzept des ganzen Spiels als ein Problem außer acht lassen, so gibt es Eröffnungsprobleme (joseki und fuseki), Leben-und-Tod-Probleme, tesuji-Probleme (Herausfinden des Schlüsselzuges bei bestimmter Spielsituation) und yose-Probleme (Endspielprobleme).

Japanische Profis betrachten das Studium dieser Probleme zusammen mit dem normalen Spiel als wirkungsvollste Methode, ihre Spielstärke zu verbessern.

SpielBox stellt hier nun drei Go-Aufgaben, die wegen ihres praktischen Wertes ausgesucht wurden. Sie sind im Schwierigkeitsgrad abgestuft. Somit besteht für jeden eine Möglichkeit, seinen Standard zu verbessern, wie gut er auch immer sein mag.

Bei jedem Problem ist Schwarz an der Reihe und muß für seine Eckgruppe das Überleben sichern. Anfänger seien daran erinnert, daß eine Gruppe zwei von einander getrennte Augen braucht, um zu überleben.

Wir haben alle drei Aufgaben als Preisrätsel angelegt, um auch schwächeren Spielern eine Chance zu geben. Jeder, der mindestens eine richtige Lösung einschickt, nimmt an der Verlosung von drei wertvollen Holz-Spielbrettern teil. Schicken Sie Ihre Postkarte – Stichwort „Go-Aufgaben" an:

SpielBox, Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2.
Einsendeschluß: 1. April 1982

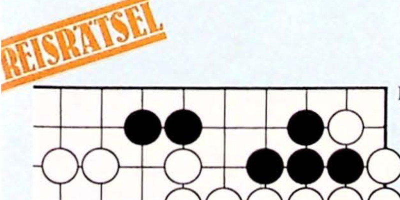
PREISRÄTSEL

Für Anfänger



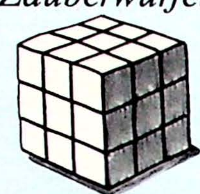
Für Könner

PREISRÄTSEL



Für Fortgeschrittene

Zauberwürfel



Wir stellen hier neue Probleme vor, die vielleicht sogar den einen oder anderen Würfelverächter zum Drehen verleiten werden.

Zuerst einige Bemerkungen zur Notation des magischen Würfels. Er besteht aus drei Arten von Steinen: Ecken mit drei Farbflächen, Kanten mit zwei und Mitten mit einer Farbfläche. (Seine sechs Seiten werden Vorder- und Hinter-, Ober- und Unterseite und rechte und linke Seite genannt (Abb. 1). Welche Seite was ist, wird mit Hilfe der Mitten festgelegt. Zum Beispiel kann man die Seite mit der weißen Mitte als Oberseite nehmen. Wird nun der

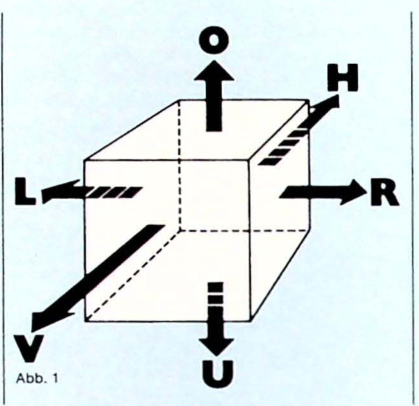


Abb. 1

Würfel als Ganzes gedreht, so daß die Seite mit der weißen Mitte etwa nach vorne kommt, heißt sie trotzdem weiterhin Oberseite.

Eine Drehung der Vorderseite um 90 Grad im Uhrzeigersinn (Abb. 2) wird mit V bezeichnet, um 90 Grad gegen den Uhrzeigersinn mit V', und um 180 Grad mit V^2. Entsprechend notiert man die übrigen Drehungen, indem man jeweils den Anfangsbuchstaben der betreffenden Seite verwendet: H, H', H^2, O, O' usw. Alle diese Drehungen werden als ein Zug gezählt. Wird dagegen eine Mittelscheibe bewegt (Abb. 3), so wird dies als zwei Züge gewertet, weil dabei eigentlich nur die beiden anliegenden Außenscheiben gedreht werden (Abb. 4).

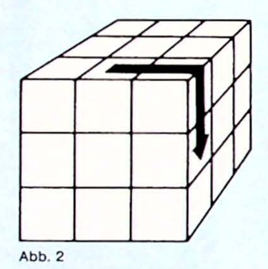


Abb. 2

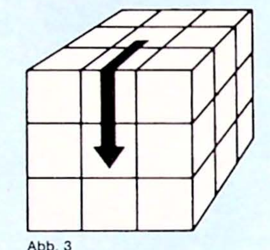


Abb. 3

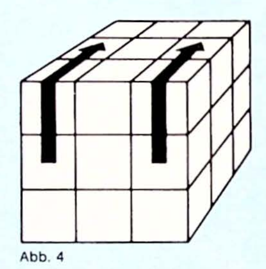


Abb. 4

Bei den folgenden Aufgaben geht es darum, den Würfel vom Ausgangszustand in eine bestimmte Stellung zu bringen, und zwar mit möglichst wenigen Zügen.

1. Verdrehen Sie den Würfel so, daß alle Farbflächen der Oberseite (außer der des Mittelsteines natürlich) auf die Vorder-, Hinter-, die rechte und die linke Seite kommen. Das läßt sich mit vier Zügen erreichen.

Achtung: Jede Seite muß mindestens eine Fläche der Oberseite abbekommen. Entsprechendes gilt für die folgenden Aufgaben.

2. Bringen Sie die Oberseitenflächen alle auf die rechte, linke und untere Seite (vier Züge).

3. Nun sollen dieselben Flächen alle auf die rechte, vordere und untere Seite, was ebenfalls vier Züge erfordert.

4. Mit je vier Zügen lassen sich alle oberen Flächen auf die vordere und die rechte Seite oder

5. auf die Vorder- und die Unterseite stellen.

6. Diesmal soll jede der sechs Seiten mindestens eine Fläche der Oberseite abbekommen. Auf der Oberseite selber soll dabei zusätzlich zur Fläche des Mittelsteins noch mindestens eine weitere zu finden sein (vier Züge).

7. Alle oberen Flächen sollen auf die Unterseite (vier Züge).

8. Sechs Züge braucht man, um dieselben Flächen alle auf die Vorderseite zu transportieren.

Bei den folgenden Problemen soll auf jede der sechs Seiten des Würfels eine bestimmte Anzahl von verschiedenen Farben gebracht werden.

9. Jede Seite soll genau zwei Farben haben (nur zwei Züge).

10. Jede Seite soll drei oder mehr Farben haben (drei Züge).

11. Nun sollen genau drei Farben auf jede Seite (vier Züge).

12. Jetzt wird es allmählich bunter: Genau vier Farben kommen auf jede Seite (drei Züge).

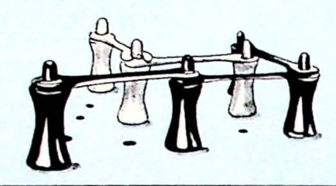
13. Um jede Seite genau fünffarbig zu machen, benötigt man vier Züge.

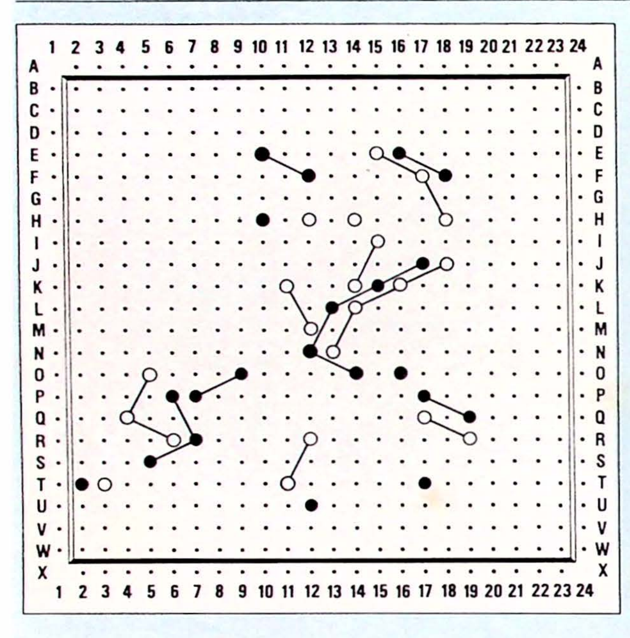
14. Ebenfalls mit vier Zügen kann man die Oberseite sechsfarbig machen.

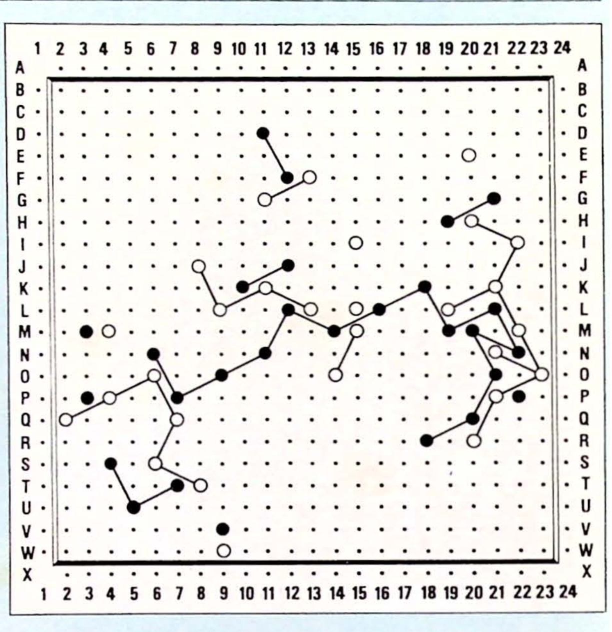
Die Lösungen finden Sie auf Seite 68/69.

A U F G A B E N

Twixt



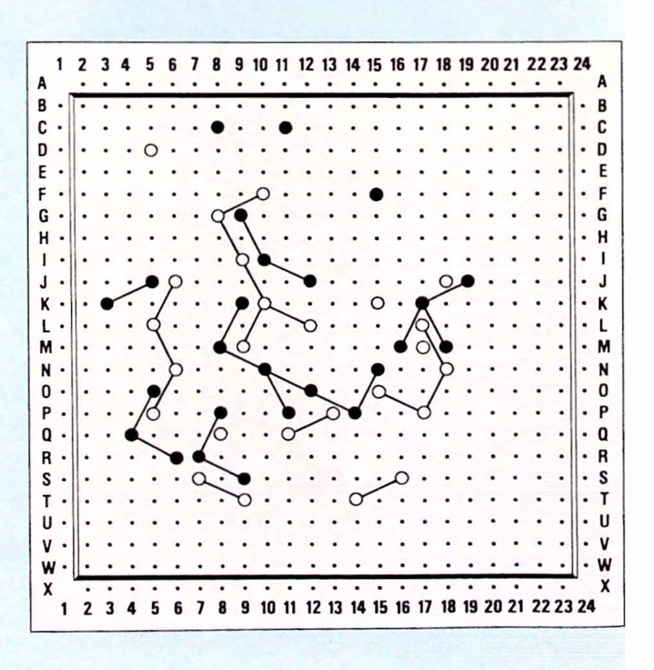


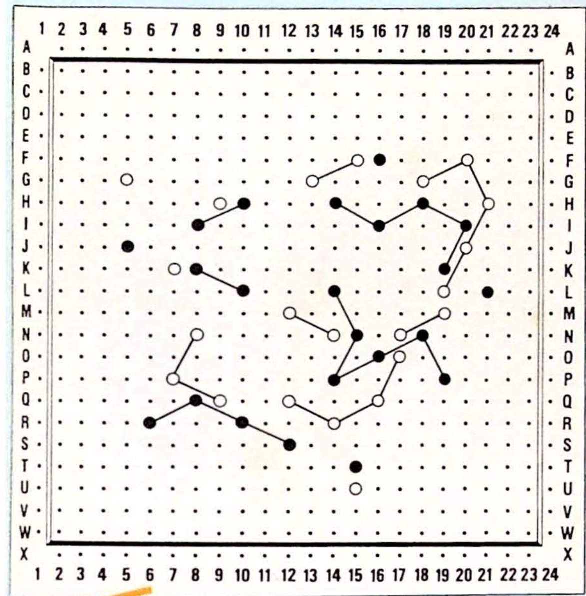


Weiß gewinnt!

Spielziel im Twixt ist, gegenüberliegende Ränder zu verbinden – Weiß die 2 weißen, Schwarz die 2 schwarzen. Abwechselnd wird eine Figur auf einen beliebigen Punkt des Spielfelds gelegt – nur nicht hinter die Grenzlinie des Gegners. Wenn nach einem Zug zwei oder mehr eigene Figuren im „Rösselsprung"-Abstand stehen, kann man sie verbinden. Sieger ist, wer zuerst eine ununterbrochene Verbindungskette zwischen seine zwei Ränder gebaut hat. Twixt-Notierung: Notiert werden einfach die Koordinaten des Zuges (z. B. H 18); diese werden unterstrichen wenn *eine* Verbindung stattfand (z. B. P 17), und zweimal, im Falle einer Doppelverbindung (z. B. R 7). Die Züge sind laufend numeriert. Weiße Züge haben ungerade, schwarze gerade Nummern.

Die drei Aufgaben auf dieser Seite sind alle aus wirklichen Partien. In allen ist die Situation kritisch: Schwarz hat eine überwältigende Stellung und ist nur noch einen kurzen Schritt vom Sieg entfernt. Weiß ist aber am Zug, und in jeder dieser Partien könnte er sich doch noch im letzten Moment retten. Der Leser soll also diese Stellungen ruhig studieren und dann, wenn möglich, in jeder den kühnen Rettungszug nennen. Lösungen auf Seite 68.

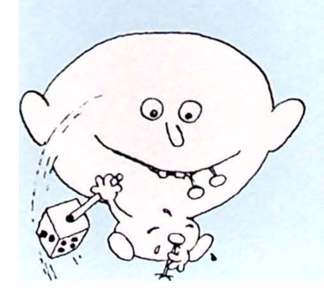




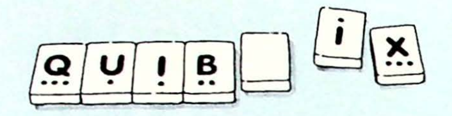
PREISRÄTSEL

Hier hat Weiß in Wirklichkeit die Partie verloren . . . *aber*, aber er hätte sie mit einer hübschen Kombination gewinnen können. Der Leser soll diese Kombination finden (und natürlich auch beweisen, daß sie tatsächlich zum Sieg führt).

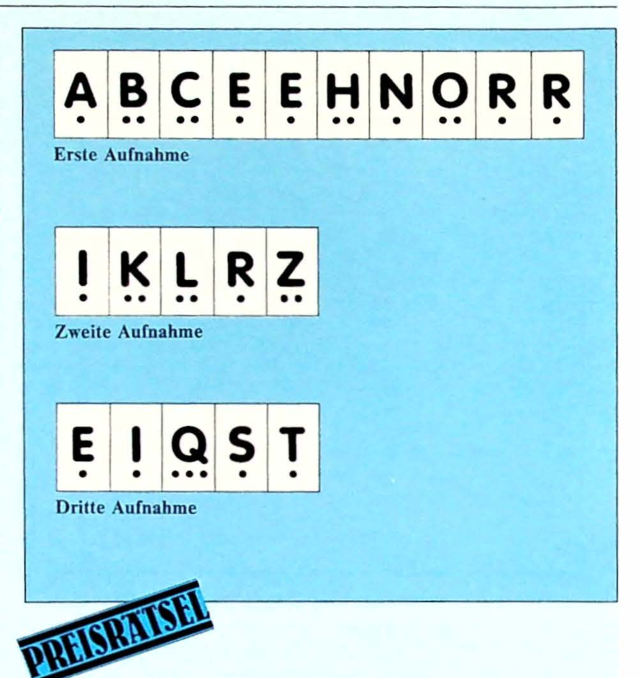
Lösung im nächsten Heft. Leser, die inzwischen die richtige Kombination gefunden haben, können sie an *Vertwixt, SpielBox, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2,* schicken.
Einsendeschluß ist der 31. März 1982. Auch diesmal werden fünf handsignierte Spiele von Alex Randolph unter den richtigen Lösungen verlost.



Quibbix







Übungsspiel

PREISRÄTSEL

Die Spielregel
Bilden Sie aus den 10 Buchstaben der ersten Aufnahme, dann aus den 15 Buchstaben der ersten und zweiten Aufnahme, und schließlich aus den 20 Buchstaben der ersten bis dritten Aufnahme sinnvolle Wörter, die der Lexikon-, Zeitschriften-, Abkürzungs- und Beugungs-Regel entsprechen. Je Aufnahme dürfen ein Stein oder zwei Steine als *Quibbix* verwendet werden. Das ist ein umgedrehter Stein (Rückseite nach oben), der dann wie ein Joker einen beliebigen fehlenden Stein ersetzt.

Die Wertung
Je Aufnahme gilt das Wort mit den meisten Punkten doppelt und die anderen Wörter gelten einfach. Ein *Quibbix* (ein umgedrehter Stein) und einzelne Reststeine gelten nichts.

Die Lexikon-Regel
Es gelten alle Wörter mit zwei oder mehreren Buchstaben, die als Stichwort oder im Lauftext in einem deutschsprachigen Lexikon oder Wörterbuch stehen. Die Umlaute werden AE, OE, UE geschrieben.

Die Zeitschriften-Regel
Fremdwörter, Eigennamen, Wortkombinationen, Firmen- oder Produktbezeichnungen, ob sie nun im Lexikon stehen oder nicht, gelten allerdings nur dann, wenn man von ihnen guten Gewissens sagen kann, daß sie ohne nähere Erläuterung in einer Publikumszeitschrift (nicht Fachzeitschrift) stehen könnten, und daß sie dann jeder durchschnittlich Gebildete versteht.

Die Abkürzungs-Regel
Abkürzungen, ob sie nun im Lexikon (Wörterbuch) stehen oder nicht, gelten ebenfalls nur dann, wenn sie zwei oder mehrere Buchstaben haben, und wenn sie jeder durchschnittlich Gebildete ohne nähere Erläuterungen verstehen kann. Phantasieabkürzungen gelten nicht.

Die Beugungs-Regel
Alle Wörter, Wortkombinationen und Abkürzungen, die den obigen Regeln entsprechen, dürfen in allen grammatikalisch gültigen Beugungsformen dargestellt werden.

Die Lösungen
Die linke *Quibbix*-Aufgabe ist ein Übungsspiel. Sie können Ihre Lösung mit unserer Lösung vergleichen, die Sie auf S. 68 finden.
Die rechte *Quibbix*-Aufgabe ist ein Preisrätsel, bei dem Sie viele wertvolle Spiele gewinnen können. Schicken Sie bitte Ihre Lösung auf einer Postkarte, versehen mit Ihrem Namen und Ihrer Adresse, bis zum 31. März 1982 unter dem Stichwort *Quibbix* an:

SpielBox
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2.

Die Gewinne
Für die fünf Einsender mit dem höchsten Punktwert gibt es 5 Kalaha-Spiele in Mahagoni.

SpielBox **Einzig**

Das Magazin zum Spielen

Aktion Leser werben Leser

Sie kennen **SpielBox.**

SpielBox kostet am Kiosk 7 Mark. Aber für den Abonnenten nur 5,60 Mark.

Machen Sie mit bei der Werbung neuer **SpielBox**-Leser. Das lohnt sich.

Sie bekommen eine schöne Prämie. Die erste **SpielBox** (Oktober '81) bekommt der neue Leser kostenlos.

Machen Sie jetzt mit.

Neue Freunde für die **SpielBox** brauchen Sie nicht lange zu suchen.

Und bestellen Sie unser großes Prämienheft.

Für die Werbung vieler, neuer Leser. Schreiben Sie einfach auf die Postkarte: **SpielBox** Prämienheft.

Ich habe einen neuen SpielBox-Leser geworben:
Schicken Sie die **SpielBox** ab Nr. 1/82 (mindestens für ein Jahr) zum Jahresbezugspreis von 22,40 Mark an:

Name: ____________________

Anschrift: ____________________

____

Unterschrift des neuen Lesers: ____________________

Ich bin selbst Abonnent der **SpielBox** und bleibe das auch noch mindestens ein Jahr. Der Leser, den ich geworben habe, war bisher kein Abonnent. Bitte schicken Sie mir **Ordo**, Ihre Prämie.

Meine Anschrift:

Name: ____________________

Anschrift: ____________________

____

Unterschrift: ____________________

Ich bin berechtigt, innerhalb einer Woche diesen Auftrag ohne Begründung gegenüber dem Verlag zu widerrufen. Die Frist ist durch rechtzeitige Absendung gewahrt.

Unterschrift: ____________________

Ordo
Dieses Spiel für einen neuen Leser. Verkaufsschlager in England. Ein Denkspiel für 2 Personen (ab 12 J.)

Wenn Sie noch mehr tun wollen, bestellen Sie unser Aktionsheft. Mit den vielen Prämien.

Courir
Druck- und Verlagsgesellschaft
Godesberger Allee 108

5300 Bonn 2



Robert Abbott
KARTENSPIEL
ALS KUNST
Acht ♥ ganz ♠ neue ♣ Kartenspiele ♦ für ganz ♥ intelligente ♠ Spieler ♣ Deutsche ♦ Ausgabe ♠ von ♥ Willy Hochkeppel
Langewiesche-Brandt

Ungewöhnliche Ideen

Robert Abbott: Kartenspiel als Kunst, Langewiesche-Brandt, 112 Seiten, DM 18,–

Leider ist Bob Abbott, ein amerikanischer Computerfachmann, nicht sehr produktiv: Spiele erfindet er nur ganz nebenbei und wenn ihn, meist nach langen Pausen, die Lust dazu wirklich unwiderstehlich ankommt. Was er aber dann erfindet, hat Klasse und führt über das Gewohnte hinaus.

Drei seiner Werke sind auch bei uns erschienen: das Detektivspiel Egghead (bei dem zu ermitteln ist, welche Buchstaben im eigenen Stirnband stecken), das Denkspiel „Epaminondas“ (das mit neuartigen Schlag- und Siegbedingungen zu raffinierten Strategien zwingt) und dessen Vorstufe „Überfahrten“ (das in Sid Sacksons *Spiele anders als andere* enthalten ist).

„Kartenspiel als Kunst“ stellt nun acht weitere Titel vor, von denen jeder mindestens einen Versuch wert ist:

Wild und laut werden in „Babel“ und „Auktion“ Karten ersteigert und getauscht, um jene Werte zu ergattern, die man für die beste Poker-Kombination benötigt.

Nur in zwei Spielen wird getrumpft und gestochen: Von den acht in „Mutabene“ möglichen Trümpfen gilt jeweils der, auf den sich zwei der Spieler zuerst einigen können – und dadurch automatisch für diese Runde zu Partnern werden. In „Metamorphi“ kommen die vier Trumpfarten eine nach der anderen zum Zuge, wobei man aber die jeweils erbeuteten Karten in der nächsten Runde als Teil seines Blattes benutzen muß.

„Sabbott“ gibt eine intelligente Eweiterung des uralten „TicTac-Toe“: Jeder versucht in ein Quadrat von 3 x 3 Feldern Karten so auf ihre vorbestimmten Plätze zu legen, das möglichst wertvolle Dreierreihen entstehen, doch kann der Aufbau durch gegnerische Karten gestört werden.

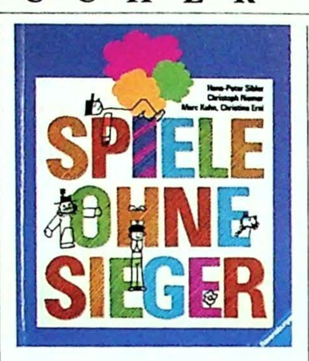
Auch zwei weitere Titel sind verkappte Brettspiele: Eine Kartenauslage bildet bei „Kontakti“ das Spielfeld, über das man mit Figuren zieht, um jene Werte zu erobern, die das höchste Pokerblatt ergeben. Im Verlauf der Partie kann einer sich einen Bündnispartner anlachen, was für alle Vor- oder Nachteile mit sich bringt und zu verqueren strategischen Überlegungen führt.

In „Pendoli“ legt man Karte an Karte zu einem Straßennetz, über die je eine Figur eine Strekke weit weg und wieder zurück ziehen soll. Bewegliche Hindernisse und schlechter Straßenzustand – beides durch gegnerische Figuren und Karten verursacht – erschweren die Fahrt und zwingen zu Umwegen.

„Eleusis“ schließlich ist ein schwieriges und anspruchsvolles Spiel für Denker: einer ersinnt eine geheime Regel – nach der die Karten sich folgen sollen –, die anderen versuchen sie zu erraten, indem sie Karte an Karte reihen und dabei erfahren, ob diese ins Regelschema paßt oder nicht. Jeder experimentiert mit Hypothesen und sucht mit wissenschaftlichen Methoden nach der Lösung – induktives Denken hat dadurch erstmals Eingang in ein Spiel gefunden. Durch „Eleusis“ (und Martin Gardners Besprechung im „Scientific American“) hat Bob Abbott auch bei Wissenschaftlern Aufsehen erregt.

(Die Neufassung und Erweiterung „New Eleusis“ kann bei Walter Luc Haas – in englischer Originalsprache – für 2,– DM bezogen werden: Pilgerstraße 5, CH-4055 Basel).

Kartenspiel als Kunst wird nicht nur eingefleischte Kartenfans erfreuen – es ist ein Leckerbissen für jeden, der nach Ideen sucht und gerne mit etwas Denke spielt. *Walter Luc Haas*



Nicht jedermanns Sache

Spiele ohne Sieger – Ist das nicht wie eine Suppe ohne Salz?

Einmal abgesehen davon, daß zuviel Salz gesundheitsschädlich ist, bekommt man bei den sogenannten „konkurrenzfreien“ Spielen eigentlich Appetit auf mehr. Leider kann dieser Appetit nicht so recht gestillt werden, da sich die Spielhersteller bis heute sehr schwer mit der Produktion solcher Spiele tun. Eigentlich bleibt nur der Griff in den Bücherschrank.

Da ist zu allererst zu erwähnen (weil schon seit 1976 auf dem Markt) das bereits gut bekannte Buch *Spiele ohne Sieger* von Hans-Peter Sibler, Christoph Riemer, Marc Kuhn und Christina Erni (Otto Maier Verlag, Ravensburg, 24.– DM).

In dem Buch stellen die Autoren konkurrenzfreie Varianten zu so bekannten Spielen wie „Malefiz“, „Mensch ärgere Dich nicht“ oder „Boccia“ vor. Sie präsentieren aber auch neue Brettspiele (sehr schön das Spiel „Deine Geschichte – oder die dunkle Vergangenheit“), Erzählspiele, Schreibspiele oder Bewegungsspiele, mehr unter dem Aspekt der Konkurrenzfreiheit.

Einige der Spiele sind sicherlich nicht jedermanns Sache, der gruppendynamische Ansatz ist häufig unübersehbar. Aber dennoch bietet das Buch für zahlreiche Gelegenheiten viele brauchbare Spielvorschläge. Die meisten der hier vorgestellten Spiele lassen sich mit sehr einfachen Mitteln realisieren. Ein großes Plus: der überwiegende Teil der Spiele ist so angelegt, daß sehr viele Mitspieler daran teilnehmen können. Die Regeln sind verständlich geschrieben.

Übrigens: Zu der eingangs gestellten Frage, ob denn Spiele ohne Sieger nicht langweilig seien, machten wir die Erfahrung, daß auch Mitspieler, die sonst keine große Lust am und an Spielen hatten, jetzt mit großem Spaß dabei waren. Bleibt nur noch die Überlegung, warum das Buch *Spiele ohne Sieger* heißt. Wäre der Titel „Spiele ohne Verlierer“ nicht angebrachter?

Jim Deacove ist der Verfasser dreier weiterer Bücher über konkurrenzfreie Spiele. In den ersten beiden Büchern *Kooperative Kinderspiele*, Doku-Verlag, 12,– DM und *Spiele ohne Tränen*, Doku-Verlag, 9,80 DM) stellt er jeweils etwa 50 verschiedene Spiele vor. Darunter sind Rollen-, Kommunikations-, Geschicklichkeits-, Lauf-, Wurf- und Wasserspiele. Beide Bücher wenden sich mehr an jüngere Spieler. Die Spielregeln sind sehr einfach, Kinder können sie ohne Hilfe von Erwachsenen verstehen. Leider wirken einige Spiele recht verkrampft, und das mag zu einem großen Teil an der Einstellung des Autors liegen. Während nämlich im *Spiele ohne Sieger* die Existenz von Konkurrenzspielen zum Teil sogar als notwendig erachtet wird, möchte Deacove diese am liebsten verschmäht wissen.

Im dritten Buch von Jim Deacove werden über 50 kooperative Sportspiele vorgestellt (*Kooperative Sportspiele*, Doku-



Verlag, 15,80 DM). So kann man dort nachlesen, wie man Fußball, Handball, Volleyball aber auch Kricket, Tennis oder Billard konkurrenzfrei spielt. Auch lassen sich nach den Regeln kooperative Leichtathletikfeste veranstalten. Somit ein Buch, das sich gut für den Sportunterricht an Schulen eignet. Im Anhang sind zu allen Spielen und Übungen die Originalregeln. *Helmut Steuer*

Die Nostalgie-Welle hat nun auch die Spiele-Bücher erreicht: neben Frederic V. Grunfelds Spiele der Welt (z. Z. vergriffen) sowie Brian Loves Mensch, spiele mich und Brettspielstars (argos press, 1981, je DM 49,–) sind in den letzten Monaten eine ganze Reihe Bücher erschienen, die uns zeigen, wie und womit unsere Ahnen gespielt haben.

♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠♠

Schon in der Antike, bei uns aber vor allem im Biedermeier und dann bis in unser Jahrhundert hinein wurden Rätselfreunde mit Zeichnungen konfrontiert, denen ein paar Buchstaben, Zahlen und Zeichen beigegeben waren, woraus man dann mit viel Phantasie, einigen Geistesblitzen und etwas Übung das gesuchte Wort oder gar einen ganzen Satz zu ermittlen hatte.

Herrliche Beispiele solcher Rebusse aus dem 19. Jahrhundert sind in drei Taschenbüchern zu finden:

Georg von Ruszkay, Bilderrätsel (Otto Meier Verlag 1980, DM 5,80); Ulrike Bessler, Alte Bilderrätsel (Harenberg 1979, DM 6,80) – beide mit Hinweisen, wie man solche Aufgaben angeht – sowie Fritz Bernhard, Rebusbilder (Harenberg 1979, DM 14,80), das die mehrfarbigen Piktogramme der „Wiener allgemeinen Theaterzeitung" wiedergibt.

♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥

Auch altes Spielzeug wird zur Zeit keineswegs stiefmütterlich behandelt, wobei es den Verlagen vor allem das Blech angetan hat:

Jürgen Cieslik, Blech-Spielzeug, Eisenbahnen, Autos, Schiffe und Flugzeuge, mit 254 teils farbigen Abbildungen (Heyne) 1980, DM 17,80) – Helmut und Maximilian Fritz, Blechspielzeug in Farbaufnahmen (Harenberg 1981, DM 19,80) – Christoph Stölzl (Hg.), Die Welt aus Blech. Mechanisches Spielzeug aus zwei Jahrhunderten, mit über 130 teils farbigen Abbildungen (Ph. v. Zabern 1981, DM 28,–) – Jürgen & Marianne Cieslik, Ein Jahrhundert Blechspielzeug. Ein Jahrhundert E. P. Lehmann, mit rund 500 teils farbigen Abbildungen (Hugendubel 1981, DM 58,–) – Bücher, die zusammen nicht nur ein prächtiges Bilder-Museum dieser Spielherrlichkeiten ergeben, sondern die zum Teil auch in den Begleittexten viel Wissenswertes vermitteln.

♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣♣

Über die Geschichte der erzgebirgischen Spielzeugproduktion, den Verlag Oehme in Waldkirchen und die Funktion der Spielzeugmusterbücher berichtet Manfred Bachmann in Das Waldkirchner Spielzeugmusterbuch (Harenberg 1981, DM 16,80), das diesen Katalog aus der Mitte des letzten Jahrhunderts in über 60 Farbtafeln wiedergibt.

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

Eine ausführliche Einführung in das Sammelgebiet mit Hinweisen auf Produktion, Handel und Materialien sowie über 270 (meist schwarzweißen) Abbildungen und Auktionspreisen findet man in Torkild Hinrichsen, Battenberg Antiquitäten-Kataloge: Spielzeug (Battenberg 1980, DM 34,–) – mehrere hundert recht kleiner Zeichnungen und ebenfalls Auktionspreise enthält Tony Curtis, Antiqitäten und ihre Preise: Puppen & Spielzeug (Heyne 1981, DM 12,80).

Auf altes Spielzeug geht auch eine neue Heyne-Reihe ein, in der außer vielen, teils farbigen Abbildungen thematisch ordnende Texte zu finden sind; bisher sind zwei Bände erschienen:

Albrecht Bangert, Altes Spielzeug, Eisenbahnen und Zubehör (Heyne 1981, DM 14,80) und Altes Spielzeug. Begehrte Sammlerstücke aus zwei Jahrhunderten (Heyne 1981, DM 14,80).

Mit vielen, darunter einigen recht aussagekräftigen Photos berichtet Truus Nijhuis über Afrikanische Kinderspiele (Jugenddienst-Verlag Wuppertal 1981, DM 14,80), die meist recht simpel und manchmal den unsrigen ähnlich sind – erstaunlich, mit wie einfachen Mitteln viel Unterhaltsames möglich ist.

♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦♦

In der nun bereits auf mehrere Titel angewachsenen Heyne-Reihe „Hobby und Freizeit" ist als neuestes Taschenbuch von Gilbert Obermair erschienen: Wortspielereien. Über 500 geist- und knifflige Rätsel und Spiele (Heyne 1981, DM 5,80).

Nach dem Klassiker Spiele anders als andere und Denkspiele mit Farbstiften kommt in diesen Tagen bereits das Dritte Buch von Sid Sackson heraus: Denkspiele – Spiele für eine Person (Hugendubel 1982, DM 16,80). Es enthält Pläne und Regeln für sechs Solitaires: mit Farbstift, scharfem Denken und klugem Planen bewältigt man drei von ihnen – ein Quentchen Würfelglück muß man bei den anderen drei miteinberechnen – bei allen ergeben sich durch variable Ausgangslagen immer wieder neue Lösungswege.

Würfel & Co. haben eine echte Bücherschwemme erzeugt – aus den diversen Modellen und ihren Lösungsbeschreibungen könnte man sich schon eine recht ansehnliche Sammlung zulegen. Einige der neueren Titel:

Tom Werneck, Zauberpyramide. Teufelstonne. Tower. Trikki 4. So lösen Sie die Geheimnisse der neuen Denkspiel (Heyne 1981, DM 8,80).

Tom Werneck, Der Zauberwürfel für Könner. Neue Systeme. Muster und Lösungen für den Würfel. Tricks und Spiele für den Puzzler und die Zauberschlange (Heyne 1981, DM 8,80).

Josef Trajber, Der Würfel für Fortgeschrittene. Neue Züge, neue Muster. 3-D-Logikspiele. Mit Lösungswegen für Walzerwürfel und Teufelstonne (Falken 1981, DM 6,60) mit vielen Diagrammen und Kurzerklärungen zu Oktogon, Magisches Domino, Magische Kugeln, Schlange, Oktaeder, Kugelwürfel usw.

Kurt Endl, Rubik's Rätsel des Jahrhunderts . . . die schnellste elementare Strategie – ohne Mathematik (Würfel-Verlag Gießen 1981, DM 7,80).

M. Mrowka/W. J. Weber, Zauberturm, Teufelstonne und magische Pyramide (Falken 1981, DM 6,80). Michael Balfour, Die Zauberschlange (Falken 1981, DM 6,80).

Ein Ende ist nicht abzusehen.

Spielkünste

Unter dem Titel „Schauplatz der Spielkünste" legt der Verlag Puppen und Masken einen Buch- und Materialkatalog vor über alle Bereiche des Spiels, zu den Randgebieten der darstellenden Künste (u. a. Puppentheater, Jahrmarkt, Bänkelsang, Zirkus, Zauberei) und über andere Themen der Schaulust und des Vergnügens. Mit über 1000 Titeln auf fast 100 Seiten und mit einer Fülle von Abbildungen und Illustrationen dürfte diese Sammlung verstreuter Schönheiten einmalig sein. Interessenten erhalten nähere Informationen bei *Puppen & Masken,* Eppsteinerstr. 22, 6000 Frankfurt 1.

Spiel mit

Die „erste deutsche Spielzeitschrift an Schulen" erscheint alle zwei Monate seit 1978. „Spiel mit" wendet sich zwar in erster Linie an Schüler, enthält aber viele ausführliche Informationen für an Spielen Interessierte. Die letzte Ausgabe enthielt Artikel über „Dschungel" (Edition Perlhuhn), Zargos Lords (Intelli), „Tric-o-tronics" (Bienengräber) und Sympathie (Ravensburger). Ein Jahres-Abo (6 Hefte) kostet 20,– DM. Schüler-Sammel-Abos (ab 20 Hefte pro Ausgabe) kosten je Heft 1,– DM plus Zustellgebühr. Ein Probeheft erhält man für DM 3,– in Briefmarken von Helge Andersen, Zur Quelle 9, 2390 Jarplund.

Infokiste

Infokiste für besonders Neugierige – ein Nachrichten- und Informationsdienst für den Bereich der kulturpädagogischen Arbeit geht in sein zweites Erscheinungsjahr. Klein, handlich, informativ – ohne viel grafische Aufmacher: ein Informationspaket zur Spiel- und Sozialpädagogik. Mit Veranstaltungshinweisen, Spieltests, Literaturkritik, Adressen und vielen nützlichen Tips für alle, die selber spielen oder Spiele vermitteln. Die *Infokiste* wendet sich an Erzieher, Lehrer, Sozialpädagogen; an Gruppenleiter in der Kinder- und Jugendarbeit, an Veranstalter von Theaterfestivals, Seminaren und Kursen; an Macher und Zuschauer. Nach einjähriger Probezeit starten die Redakteure jetzt das zweite Erscheinungsjahr. Die *Infokiste* erscheint viermal im Jahr und kostet im Abonnement DM 10,– zuzüglich Versandkosten. Kontaktadresse: Wolfgang Bort, Postfach 600 223, 4630 Bochum.

Katalog etc.

Ausgefallene Literatur für Puppen- und Spielzeugfreunde und in begrenztem Umfang auch für Spieler enthält der neueste Katalog von „Schroeders-Sammler-Buchladen". Auf 28 Seiten werden zahlreiche neue Bücher und Museumskataloge – insgesamt etwa 450 Titel – mit einem kurzen Text beschrieben. Eine zusätzliche Liste mit antiquarischen Büchern über Spiel und Spiele ist in Vorbereitung. Informationen bei: Schroeders-Sammel-Buchladen, Oberkasseler Straße 94, 4000 Düsseldorf 11 (nur Versand, kein Ladengeschäft).

Krone-Clubs

Wie versprochen in diesem Heft die restlichen Adressen der Krone-Spielclubs:
Kiel: Axel Kramer, Heischberg 18, 2300 Kronshagen.
Koblenz: Armin Bernhard, Follmannstraße 34, 5300 Koblenz.
Köln: Bernd Birr, Kölner Straße 160, 5210 Troisdorf.
Mainz: Detlev Werner, Baumgartenstraße 46, 6204 Wehen/Taunus.
Möglingen: Heinz Fritsche, Neuffenstraße 9, 7141 Möglingen.
München-Nymphenburg: Robert Buchner, Postfach 500 164, 8000 München 50.
München-Schwabing: Ingrid Schlauderer, Dompfaffweg 3, 8000 München 82.
Neuwied-Irlich: Herbert Lonz, Sohler Weg 5, 5450 Neuwied 1.
Nürnberg: Jürgen Kanhäuser, Kressenstraße 21, 8500 Nürnberg 90.
Ottobrunn: Konrad Paur, Aurikelstraße 10, 8010 Ottobrunn.
Rahden-Sielhorst: Gerhard Fehnker, Sielhorst 135, 4993 Rahden 1.
Reilingen: Herbert Göttel, Zeisigweg 4, 6831 Reilingen.
Solingen: Karl Heinz Krönke, Ehrenstraße 68, 5650 Solingen.
Stein/Allgäu: Gerd Hollerweger, An der Bundesstraße 15, 8970 Immenstadt-Stein.
Pr. Ströhen: Siegfried Stadlbauer, Pr. Ströhen 315, 4993 Rahden.

Spielbörse

Spielbörse: Markt der Möglichkeiten für SpielBox-Leser. Wenn Sie ein bestimmtes Spiel suchen ... oder Regeln verlegt haben ... oder ...

So wird's gemacht: Schreiben Sie den Text (am besten mit Schreibmaschine). Errechnen Sie den Preis. Schicken Sie Blatt, Coupon, Scheck (oder Beleg) an uns. Die Anzeige erscheint zum nächstmöglichen Termin.

Preise: 1 mm Höhe kostet DM 1,– (incl. MWSt.). Gewerbliche Anzeigen pro mm DM 1,50. 1 Zeile (ca. 32 Anschläge/Buchstaben) ist ca. 2,2 mm hoch. Überschrift: 5 mm. Randlinien: 4 mm berechnet. Chiffre-Gebühr: DM 6,78 (incl. MWSt.). Bei Chiffre-Anzeigen wird die Verlagsanschrift mitberechnet.

Beispiele zur Preisberechnung:

Überschrift = 5 mm
6 Zeilen Text = 13 mm
Randlinien = 4 mm
DM 1,– x 22 = DM 22,–

Coupon

Bitte veröffentlichen Sie beiliegende Privatanzeige in der Spielbörse.

________ mm hoch (x DM 2,–) zum Preis von DM ________

zuzüglich Chiffre-Gebühr von DM (incl. MWSt.) ________

Gesamtpreis DM ________

Dieser Betrag liegt als Verrechnungsscheck bei. ☐

Oder auf Ihr Postscheckkonto Köln 9 27 00-509, BLZ 370 100 50 ☐

Name Anschrift Unterschrift

Bitte schicken Sie den Coupon und den Text an: Courir, Godesberger Allee 108–112, 5300 Bonn 2.

B E U R T E I L U N G E N

Die Spielbesprechungen auf den Seiten 24 bis 32 werden von sieben anerkannten Spielekritikern und -autoren vorgenommen. Dabei wertet jeder Kritiker alle sieben in diesem *SpielBox*-Heft besprochenen Spiele. Da der Abdruck der Einzelwertungen zu jedem Spiel den Besprechungsteil unnötig belasten würde, drucken wir diese Einzelwertungen hier ab. Es fasziniert, die Unterschiedlichkeit der Bewertungen, aber in den meisten Fällen auch die Gleichartigkeit der Urteile zu erkennen.

Einfach/Schwierig

	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	Von Staden
MAD	2	2	1	2	2	1	1
Mr. Moneymaker	3	3	3	3	4	4	3
Ombagi	4	4	4	4	4	4	6
Ploy	4	4	5	6	5	5	5
Ra	3	3	4	5	4	4	5
Sagaland	3	4	3	2	3	3	3
Sequenz	3	4	3	4	4	3	4

Verpackung

	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	Von Staden
MAD	3	4	4	4	3	4	3
Mr. Moneymaker	4	3	5	3	5	4	4
Ombagi	4	4	4	5	3	5	3
Ploy	6	5	5	5	5	6	5
Ra	5	6	5	6	4	6	4
Sagaland	5	6	6	5	6	6	5
Sequenz	4	4	5	4	5	5	4

Regel

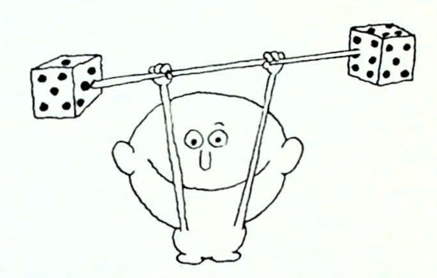
	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	Von Staden
MAD	5	5	3	6	4	4	4
Mr. Moneymaker	4	5	5	5	5	5	4
Ombagi	4	5	4	3	4	4	4
Ploy	5	6	5	6	6	5	5
Ra	3	3	3	3	2	4	3
Sagaland	5	5	6	5	5	4	5
Sequenz	5	5	5	5	4	4	4

Material

	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	Von Staden
MAD	4	3	4	4	3	4	3
Mr. Moneymaker	5	4	4	4	5	5	4
Ombagi	6	5	6	5	6	6	6
Ploy	5	4	5	5	5	6	4
Ra	5	4	6	5	4	4	5
Sagaland	6	6	5	6	6	6	5
Sequenz	4	4	5	2	4	5	5

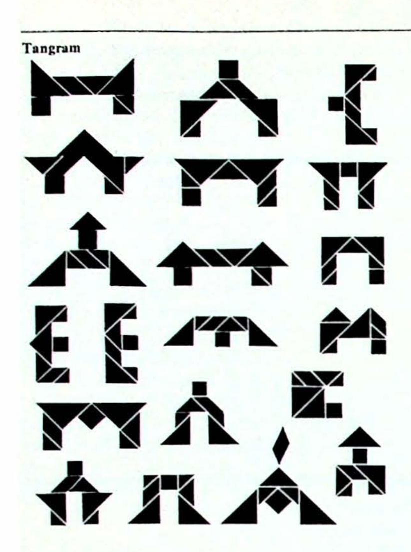
Idee

	Andersen	Dikus	Ernst	Forschbach	Haas	Obermair	Von Staden
MAD	2	3	2	6	2	2	3
Mr. Moneymaker	3	4	3	5	3	5	4
Ombagi	5	6	5	4	5	5	5
Ploy	5	6	6	6	6	5	5
Ra	5	5	5	5	4	4	5
Sagaland	5	5	6	6	6	6	6
Sequenz	4	4	4	4	3	3	4

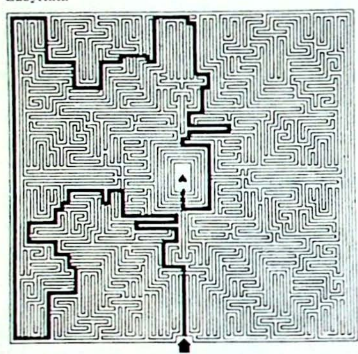


LÖSUNGEN

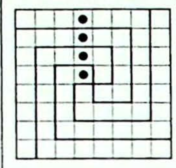
Tangram



Labyrinth

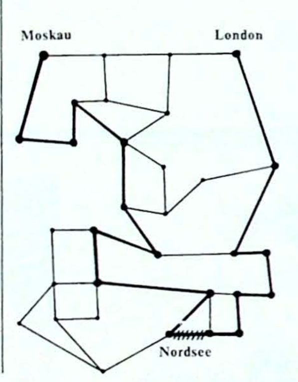


Die Erbschaft
Der Garten muß wie folgt geteilt werden:



Ein kleiner Vogel
Jeder Zug fuhr mit 60 km/h. Nach einer halben Stunde trafen sich die beiden Züge (nach je 30 km). Der kleine Vogel flog mit 70 km/h. Nach einer halben Stunde, hatte er logischerweise genau 35 km zurückgelegt.

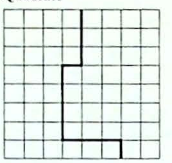
Maschinenschaden
Aus der Aussage des Piloten ergibt sich, daß auf 180 Meilen vier Minuten der Verspätung entfallen, bei $^5/_6$ der ursprünglichen Geschwindigkeit.
Normalerweise hätte das Flugzeug diese Entfernung in einer bestimmten Zeit, nennen wir sie „t", zurückgelegt. Wegen des Maschinenschadens wurde in der Zeit „t" aber nur die Entfernung von 150 Meilen (180 Meilen minus $^1/_6$) zurückgelegt. Die vier Minuten Verspätung entsprechen der Entfernung von 30 Meilen. Das Flugzeug muß nach Auftreten des Maschinenschadens 450 mph (Meilen pro Stunde) geflogen sein. Die normale Geschwindigkeit des Flugzeugs muß 540 mph gewesen sein. Die Entfernung zwischen den beiden Städten beträgt 495 Meilen: Der Maschinenschaden trat nach 225 Meilen ein. Auf den nächsten 180 Meilen wurden vier Minuten verloren. Die Gesamtverspätung von 6 Minuten führt zu einer Entfernung von 270 Meilen.



Heiße Würstchen I
Der Standbesitzer besitzt zur Zeit 91 Würstchen und 91 Brötchen.
Bei den Würstchen besteht jede Seite des Hexagons aus sechs Stück.
Bei den Brötchen besteht jede Seite des Dreiecks aus 13 Stück.

Heiße Würstchen II
Es waren jeweils 169 Stück.
Die Sechseckseite bestand aus je 8 Würstchen und die Quadratseite aus je 13 Brötchen.

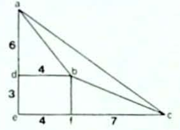
Quadrate



Das Dreieck des Teufels
Die Seitenlänge eines Dreiecks ist die Summe von zwei Quadraten

$52 = 4^2 + 6^2$
$58 = 3^2 + 7^2$
$202 = 9^2 + 11^2$

Man konstruiere ein großes Dreieck wie hier gezeigt:



Das rechtwinklige Dreieck a e c ($9^2 + 11^2$)
Das rechtwinklige Dreieck a d b ($4^2 + 6^2$)
Das gesuchte Dreieck ist das Dreieck a b c.
Die gesuchte Fläche errechnet sich wie folgt:

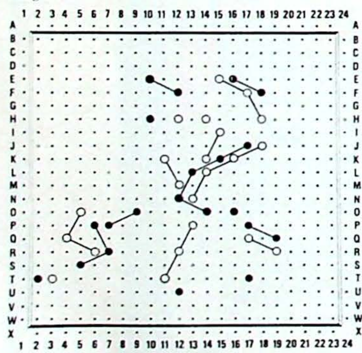
a e c − a d b − b f c − d b f e
49,5 − 12 − 10,5 − 12 = 15 Morgen

Der Briefmarkensammler
Der Sammler besitzt 301 Briefmarken.

Die Fahne
Es sind nicht mehr als drei verschiedene Farben erforderlich!

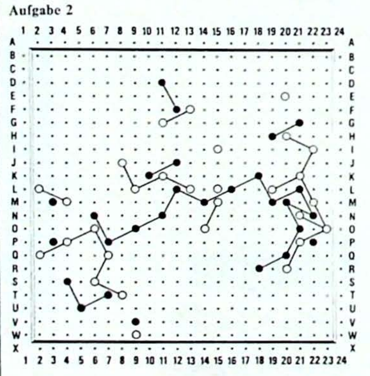
Twixt

Aufgabe 1



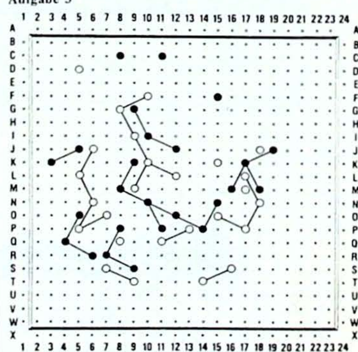
1. P 13! (Abb. 1B) Weiß droht jetzt entweder O 11 oder Q 15 und Schwarz kann nicht beide Gefahren abwehren. (Schwarz gab kurz danach auf.)

Aufgabe 2



1. L 2! (Abb. 2B) . . . und plötzlich kann Schwarz nicht mehr zum linken Rand! (Das Spiel ging kurz so weiter: 2. L 5, 3. K 5, 4. N 4, 5. O 3 – Schwarz gab auf.)

Aufgabe 3



1. O 7! (Abb. 3B) und Weiß bricht zum unteren Rand, da er im nächsten Zug entweder O 6 oder P 9 spielen kann! (Schwarz studierte jetzt die Stellung für einige Minuten und gab dann, ohne weiter zu spielen, auf.)

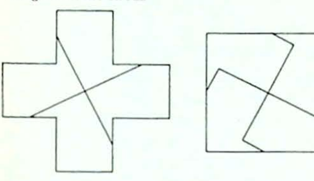
Fragen zu diesen Aufgaben – oder sonst zu Twixt – können direkt an Alex Randolph, c/o *SpielBox, Postfach 20 09 10, 5300 Bonn 2, gestellt werden.*

LÖSUNGEN

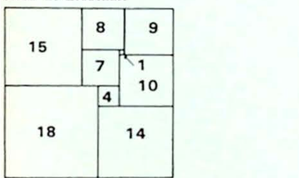
Bahn-Probleme

1. E holt B, fährt zurück und schiebt B auf das Abstellgleis.
2. E fährt dann rechts herum unter der Brücke durch und schiebt A auf das Abstellgleis.
3. A und B werden zusammengekoppelt und E zieht sie auf die linke Seite der Kreisbahn.
4. E schiebt beide Wagen auf die rechte Seite der Kreisbahn.
5. Die Wagen werden entkoppelt, E zieht A zurück auf die linke Seite der Kreisbahn und schiebt ihn dann auf das Abstellgleis.
6. E holt dann B ab und stellt ihn auf die linke Seite der Kreisbahn.
7. E fährt dann unter der Brücke durch auf das Abstellgleis, zieht A auf die linke Seite der Kreisbahn, schiebt A auf die rechte Seite und läßt ihn stehen.
8. E fährt zurück auf das Abstellgleis.

Das griechische Kreuz



Noch 'ne Erbschaft



Der rote Würfel

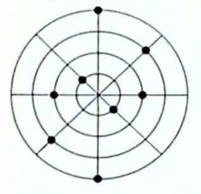
a) 8   b) 12   c) 6   d) 1

Die Wahrscheinlichkeit läßt sich einfach ermitteln: Alle Würfel haben 27 x 6 Seiten. Aber es gibt nur 9 x 6 rote Seiten:

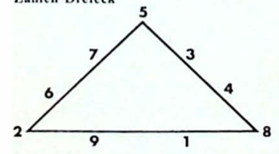
$$\frac{9 \times 6}{27 \times 6} = \frac{1}{3}$$

Die Wahrscheinlichkeit beträgt 1 : 3 oder 33 Prozent.

Punkt, Punkt, Kreis und Strich



Zahlen-Dreieck



Kilometersteine

a) Kein Stein kommt mit nur einer Zahl aus

b) Auf einer halben Strecke gibt es die neun folgenden Steine, die mit zwei Zahlen auskommen:

9 11 18 22 27 33 36 44 45
90 88 81 77 72 66 63 55 54

Diese Steine wiederholen sich auf der anderen Seite der Strecke, es gibt also insgesamt 18 Steine.

Dame

A) 18–24 9–18 26–22 usw.
B) 18–14 9–18 27–33 usw.

Quibbix

Hier ist unsere Lösung für das Übungsspiel. Haben Sie mehr erreicht?

	Aufnahmen:	Punkte:
1.	*SEEBUCHT - NO*	25
2.	*BÜHNE(N)TORE - SEHT*	31
3.	*TASCHENBÜ(C)HER - METEOR*	42
	Zusammen	98

Wie Sie sehen, haben wir bei den Lösungswörtern jeweils den *Quibbix* eingeklammert. In der Klammer steht dann der Buchstabe, den er ersetzt. Bei der zweiten Aufnahme ersetzt ein umgedrehtes *c* den Buchstaben *n*. Bei der dritten Aufnahme ersetzt ein umgedrehtes den Buchstaben *c*.

Wenn Sie sich am *Quibbix*-Preisrätsel beteiligen, sollten Sie Ihre Einsendung ähnlich gestalten. Im nächsten Heft veröffentlichen wir die Preisträger. Wir wünschen viel Vergnügen und Erfolg.

Zauberwürfel

Für viele der gestellten Würfelprobleme gibt es mehrere Lösungen:

1. VHRL oder VRHL; 2. VHR^2L^2; 3. $LH^2R'V$; 4. VLH'R' oder R'LVH'; 5. $LH^2R'V^2$; 6. V^2HRO' oder VL^2HO oder VL^2HO'; 7. $V^2R^2L^2H^2$; 8. VH'R'LOU'; 9. V^2LHUR; 10. V^2O^2; 11. VRV oder VRV^2; 12. VR'LU; 13. VR^2O oder VR^2O', VR^2U, VR^2U'; 14. VOU^2R; 15. $V^2R'HL'$ oder VL^2HR', V^2RLH, V^2RLH', $V^2O^2L'V$.

G.Pasteur

W O R T S P I E L

Jeder, der sich mit Spiel und Spielen beschäftigt, macht die Erfahrung, daß andere über ihn lächeln. „Armer Irrer“ ist eine der häufigsten, vergleichsweise freundlichen Bemerkungen; „verhinderter Wissenschaftler“ eine der selteneren, dafür aber boshaft-kritischen.

Gegenüber jenen, die „Armer Irrer“ sagen, kann jeder Spieler trefflich mit dem mittelalterlichen Theologen und Philosophen argumentieren:

„Also ist der bloß Ernste in dem Sinne ohne Tugend, als er das Spiel verachtet, das doch so notwendig ist für das menschliche Leben wie das Ausruhen.“
Thomas von Aquin

Den boshaften Kritikern hält er besser ein Wort des berühmten Arztes und Schriftstellers entgegen:

„Das Spiel ist das einzige, was Männer wirklich ernst nehmen. Deshalb sind Spielregeln älter als alle Gesetze der Welt.“
Peter Bamm

Vermutet allerdings einer, zwischen dem Theologen und dem Arzt gäbe es doch einen kleinen Widerspruch – was nicht zutrifft –, dann schlägt man ihn einfach mit dem berühmten deutschen Dichter aus dem Felde:

„Der Mensch spielt nur, wo er in voller Bedeutung des Wortes Mensch ist, und er ist nur da ganz Mensch, wo er spielt.“
Friedrich von Schiller

Das beeindruckt – die meisten jedenfalls. Kulturbesessene allerdings schafft man mit dem deutschen Dichter auch nicht. Ihnen hält ein Spieler souverän den niederländischen Historiker entgegen:

„Seit langer Zeit hat sich bei mir die Überzeugung in wachsendem Maß befestigt, daß menschliche Kultur im Spiel – als Spiel – aufkommt und sich entfaltet.“
Johan Huizinga

In einer Auseinandersetzung mit links- oder rechtsradikalen Eiferern hilft dies jedoch alles nicht. Hier setzt der Spieler souverän und mit garantierter Schlagwirkung den deutschen Publizisten ein:

„Es ist, als ob unsere Zivilisation den Anblick des Spielenden nicht mehr ertragen könne, weil sie in seinem zweckfreien Tun eine Form der Freiheit wittert, die ihr Konzept stört.“
Friedrich Sieburg

Es sollte doch gelacht sein, wenn ein Spieler – so gerüstet – nicht allen entgehen könnte, die ihn am Spielen hindern wollen.

R Ü C K S P I E L

Über die kritische Würdigung der ersten Ausgabe von *SpielBox* durch Hartmut Halfmeier im Hamburger Amateur-Spielblatt „Stabsanzeiger“ haben wir uns besonders gefreut:

„Endlich ist sie da, die lang erwartete Nr. 1. Es gibt sie zwar erst an sehr wenigen Kiosken, aber das wird sich vielleicht noch ändern. Und ein Abonnement ist mit gutem Gewissen zu empfehlen.

Verglichen mit dem alten ‚Spiel‘ ist die *SpielBox* eine Wohltat. Es gibt keine Lückenfüller, sondern alles ist interessant und zum größten Teil auch gut. Man bekommt sogar ein Spiel beigelegt – ‚Quadriga‘ –, das sich um altrömische Wagenrennen dreht. Interessant ist dabei aber eher das Zusatzspiel ‚Sagare‘. Allerdings: Circus Maximus (Avalon Hill), in Fachkreisen auch als Pferdeplätten bekannt, ist erheblich besser. Aber dennoch ein guter Anfang.

Andere Rubriken sollten auch beibehalten werden, z. B. ‚Besser spielen‘. Ein Spiel des Jahres kann man auch wählen (gibt ja erst den goldenen Pöppel von Knut-M. Wolf und das von Antje Huber), sogar mit attraktiven Preisen. Insgesamt kann noch einiges verbessert werden (z. B. kann man sich über die Spielbesprechungen streiten), aber es ist doch zufriedenstellend. Vielleicht hilft die *SpielBox* ja wirklich mit, das sich unsere ‚komplexen‘ Spiele auch in Deutschland etwas stärker durchsetzen.

Unter den Mitarbeitern finden sich alte Bekannte: Die Dippy-Cracks Reiner Müller und Eberhard von Staden, natürlich Walter Luc Haas und auch Knut-Michael Wolf. ‚Quadriga‘ ist u. a. auch von Jürgen Franke gemacht (Präsident des Clubs für Fantastik und Simulationsspiele).“

Die Würdigung in der österreichischen Wochenzeitung für Politik, Wirtschaft und Kultur „heute“ hat uns überrascht:

„Immer mehr setzt sich die Erkenntnis durch, daß das Spielen Erwachsener etwas überaus Kreatives sein kann und nicht unbedingt Zeichen von Zurückgebliebenheit oder totaler konsumidiotischer Auslieferung an die Freizeitindustrie ist.

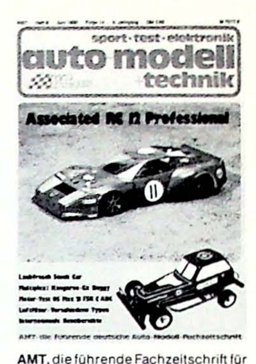
Für intelligente Spielfreunde gibt es nun sogar eine eigene, originelle und intelligente Zeitschrift *SpielBox*. Das im graphischen Stil an die besten politischen Magazine erinnernde Blatt erscheint vierteljährlich und enthält Lust aufs Spielen machende Spieletests und -kritiken ebenso wie die verschiedensten Denkaufgaben von Go-, Scrabble- und Twixt-Problemen. (Wer eines der kniffligen Spiele nicht kennt, findet genug Anleitung zum jeweiligen Erlernen.)

In der ersten Nummer gibt es weiter unter anderem auch noch einen Test der verschiedenen Schachcomputer und eine Wahl der besten (beziehungsweise schlechtesten) Spiele.“

VTH-Fachzeitschriftenprogramm



FMT, die älteste deutsche Fachzeitschrift für RC-Flug und Flugmodellbau mit dem größten Umfang.
Erscheint mtl. **DM 4,40**
Abonnement 52,80 (Ausland 62,–)



AMT, die führende Fachzeitschrift für Automodellbau und RC-Automodelltechnik.
Erscheint mtl. **DM 4,–**
Abonnement 48,– (Ausland 58,–)



Eisenbahn Revue, die Zeitschrift für alle Freunde der Originaleisenbahn und der Modelleisenbahn.
Erscheint alle 2 Mte. **DM 5,50**
Abonnement 33,– (Ausland 44,–)



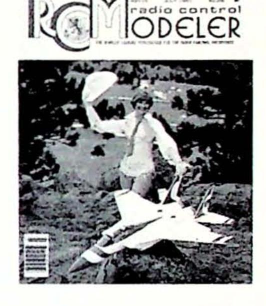
Messesonderheft. Jährlich einmal erscheinende Gesamtzusammenfassung aller Modellbau-Neuheiten der Nürnberger Messe.
ca. 100 Seiten **DM 8,–**



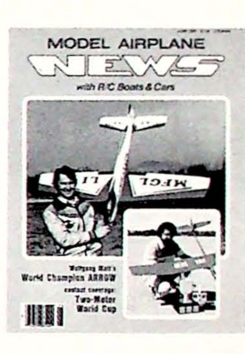
FMT-Sonderausgabe: Alle 2 Jahre erscheinende Sonderpublikation über aktuelle Modellbauthemen und mit dem Gesamtangebot von ca. 800 Modellbauplänen.
ca. 100 Seiten **DM 8,–**



FMT-Jubiläums-Sonderausgabe
– 30 Jahre Flugmodellbau –
Eine interessante Sonderpublikation mit zahlreichen Beiträgen und interessanten historischen Flugmodellbau-Betrachtungen.
ca. 150 Seiten **DM 9,80**



RCM – die größte amerikanische Fachzeitschrift für den gesamten ferngesteuerten Modellbereich (Flug/Schiff/Auto) in engl. Sprache.
Erscheint mtl. **DM 7,50**
Abonnement incl. Porto 108,–



MAN – die Modell-Fachzeitschrift aus den USA für den gesamten Flugmodellbereich. In engl. Sprache.
Erscheint mtl. **DM 6,50**
Abonnement incl. Porto 96,–

Verlag für Technik und Handwerk GmbH · 7570 Baden-Baden
Postf. 1128 · Fremersbergstraße 1 · Telefon (07221) 22725

Bestellung: Jahresabonnement „FMT"/„AMT"/„ER"

☐ Ich abonniere hiermit zum monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „Flug + modell-technik" (FMT) zum Jahresabonnement-Preis: Inland DM 52,80 (inkl. Porto); Ausland DM 62,— (inkl. Porto).

Liefern Sie bitte ab Monat ______ Jahr ______

☐ Ich abonniere hiermit zum 2monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „Eisenbahn-Revue" (ER) zum Jahresabonnement-Preis: Inland DM 33,— (inkl. Porto); Ausland DM 44,— (inkl. Porto).

Liefern Sie bitte ab Monat ______ Jahr ______

☐ Ich abonniere hiermit zum monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „auto-modell + technik" (AMT) zum Jahresabonnement-Preis: Inland DM 48,— (inkl. Porto); Ausland DM 58,— (inkl. Porto).

Liefern Sie bitte ab Monat ______ Jahr ______

Amerikanische Modellbau-Fachzeitschriften im Abonnement:

☐ Ich abonniere hiermit zum monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „Model-Airplane-News" (MAN, in engl. Sprache). Jahresabonnement-Preis: In-/Ausland DM 78,— zzgl. DM 18,— Versandspesen.

Liefern Sie bitte ab Monat ______ Jahr ______

☐ Ich abonniere hiermit zum monatlichen Bezug die Fachzeitschrift „Radio-Control-Modeler" (RCM, in engl. Sprache). Jahresabonnement-Preis: In-/Ausland DM 90,— zzgl. DM 18,— Versandspesen.

Liefern Sie bitte ab Monat ______ Jahr ______

Vor- und Zuname: ______

Straße und Haus-Nr. ______

PLZ und Ort ______

Datum und Unterschrift ______

Ich kann mich noch nicht entscheiden und bitte daher um Zusendung eines Probeexemplares der Zeitschrift **FMT** ☐ **AMT** ☐ **ER** ☐ **RCM** ☐ **MAN** ☐
(Bitte nur die gewünschte eine Zeitschrift ankreuzen!)
Sollte ich damit zufrieden sein und binnen 14 Tagen nichts mehr von mir hören lassen, erhalte ich die Zeitschrift im Jahresabonnement mit Kündigungsfrist, jeweils 6 Wochen vor Ablauf.

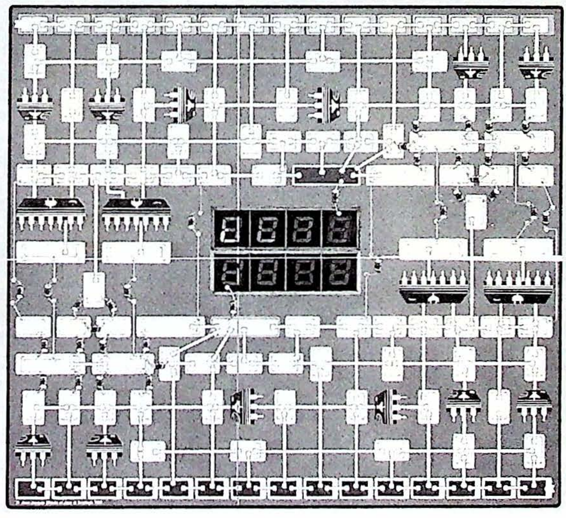
Zahlungsbedingungen: Die Bezahlung nehme ich erst nach Eingang einer entsprechenden Rechnung vor. Bitte keine Vorauszahlung leisten. Kündigungsfristen: 6 Wochen vor Ablauf der Abonnements.

Spiel Box

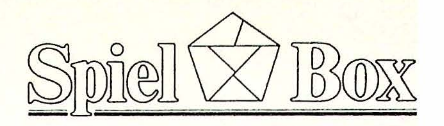
Und hier ist „Display“
Das exklusive Spiel von uns für Sie
Ein Spaß für zwei Personen.
Einfach angelegt zeigt es einen Schaltplan,
der viel Raffinesse von Ihnen verlangt.

DISPLAY

Ein Spiel
für zwei Personen

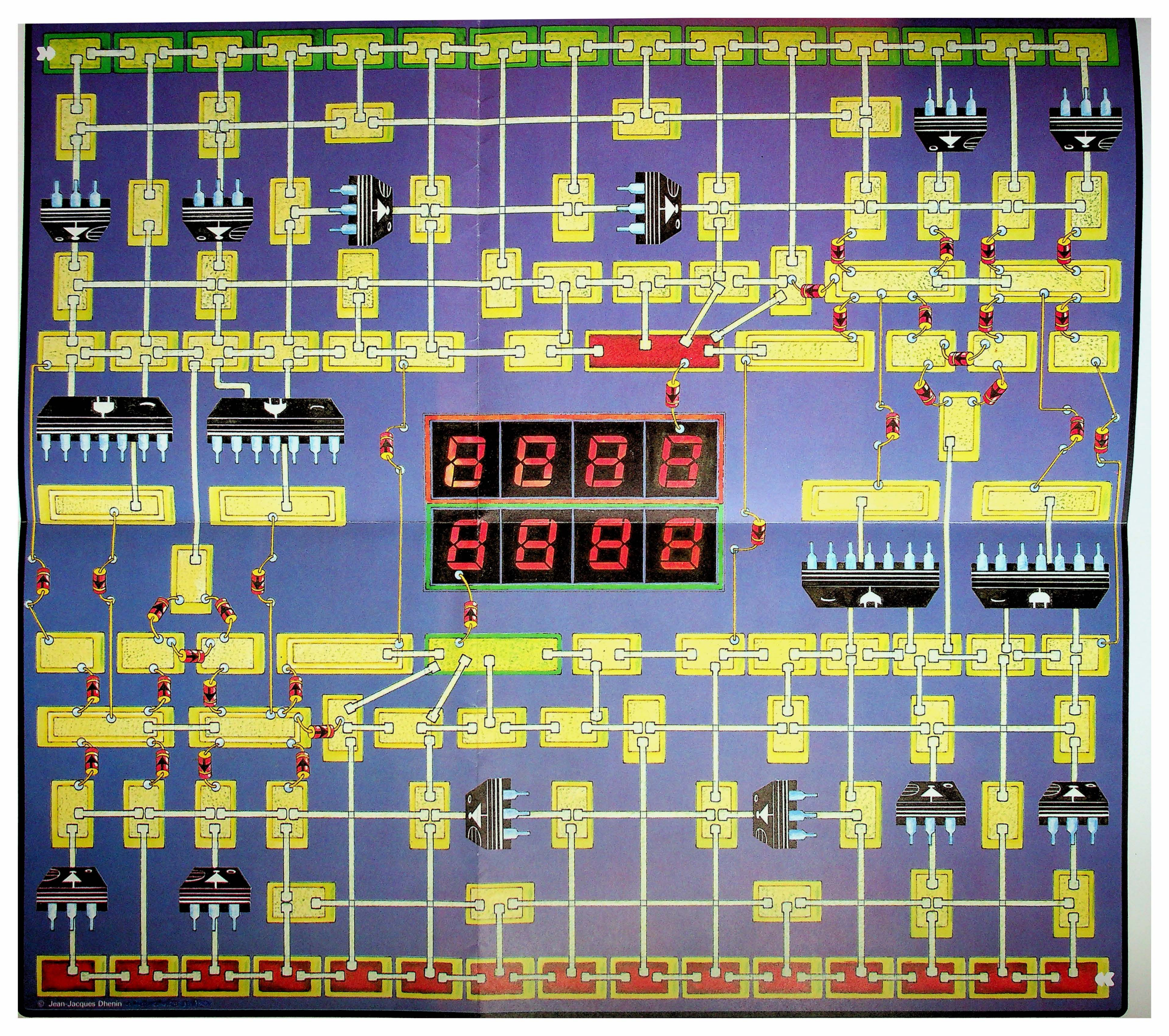


Erfinder:
Jean Jacques Dhenin
(Frankreich)



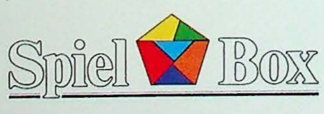
Druckfehler-Berichtigung

Im Abschnitt „Gatter-Felder“ der Display-Spielregeln ist versehentlich zweimal das „oder-Gatter“ mit dem pfeilförmigen Steckkontakt abgebildet.
Die erste der beiden Abbildungen ist falsch.
An diese Stelle gehört das „und-Gatter“ mit dem halbkreisförmigen Steckkontakt (siehe Spielplan).


© Jean-Jacques Dhenin

0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	1
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0
0	0	0	0
1	1	1	0
1	1	1	1
1	1	1	1
1	1	1	1

„Die Spielsteine sind so gegeneinander zu kleben, daß eine Seite, die ‚1' zeigt und die andere Seite die ‚0'."



DISPLAY

Spielregeln

Kurzbeschreibung
Display ist ein sehr einfach angelegtes Denkspiel für zwei Personen. Der Spielplan zeigt eine elektronische Schaltung mit zwei 4stelligen Digitalanzeigen (Displays) in der Mitte. In diesem System gibt es Bewegung nur in digitaler Form: Null oder Eins. Die Spielsteine von Display stellen digitale Elemente dar – mit zwei möglichen Zuständen: Eins oder Null.
Die Spieler haben die Aufgabe, ihre Spielsteine durch die Schaltung zu bewegen und ihre 4stellige Digitalanzeige zu erreichen.

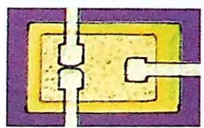
Ziel des Spiels
Jeder Spieler hat die Aufgabe, 4 seiner 15 Spielsteine in seine Anzeige (Display) zu bringen – und zwar im Zustand „Eins" (die Zahl „1" muß zu sehen sein). Wem dies zuerst gelingt, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung des Spiels
Jeder Spieler erhält 15 Spielsteine einer Farbe. Diese Spielsteine werden auf die 15 Felder gleicher Farbe (Startreihe) am Spielfeldrand gesetzt. Die Spielsteine befinden sich um Zustand „Null" (d. h. die „0" muß zu sehen sein).
Der Startspieler wird ermittelt.

Bewegen der Spielsteine
Beginnend mit dem Startspieler bewegt abwechselnd jeder Spieler einen Spielstein – von einem Feld zum nächsten.

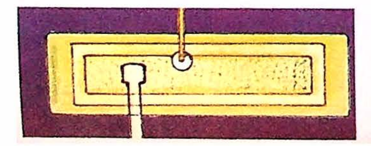
Erklärung der verschiedenen Felder

– Felder normaler Größe



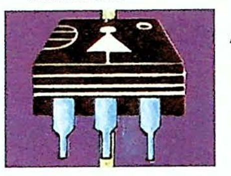
Auf diesen Feldern darf immer nur 1 Spielstein stehen.

– Felder doppelter Größe



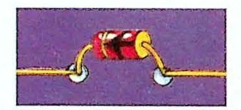
Auf diesen Feldern dürfen 2 Spielsteine gleichzeitig stehen. (Der einzige Zugang zu der Anzeige eigener Farbe führt über das gekennzeichnete Doppelfeld mit gleicher Farbe.)

– Schaltfelder



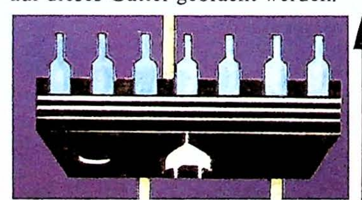
Auf einem Schaltfeld darf immer nur 1 Spielstein stehen.
Zieht ein Spielstein auf ein Schaltfeld, so wechselt er sofort den Zustand – er wird umgedreht (aus einer 0 wird 1 und aus 1 wird 0).
Schaltfelder können nur in Pfeilrichtung passiert werden – nicht gegen den Pfeil.

– Dioden

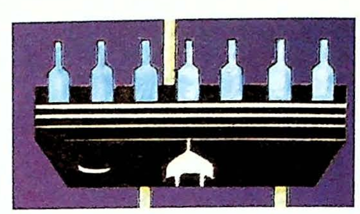


Eine Diode zählt nicht als Feld; das heißt, ein Spielstein kann über sie hinwegziehen ohne anzuhalten. „Dioden" dürfen aber nur in Pfeilrichtung überquert werden.

– Gatter-Felder
Auf Gatter-Feldern, es gibt zwei Arten, dürfen 2 Spielsteine gleichzeitig stehen.
Um ein Gatterfeld überschreiten zu können (nur in Pfeilrichtung möglich), müssen zunächst 2 Spielsteine auf dieses Gatter gebracht werden.



– Auf „und"-Gatter müssen 2 Steine im Zustand Eins gebracht werden (zwei Züge). Im nächsten (dritten) Zug kann einer dieser Steine das Gatter in Pfeilrichtung verlassen.



– Auf „oder"-Gatter muß ein Stein im Zustand Null und ein Stein im Zustand Eins gebracht werden (zwei Züge). Im nächsten (dritten) Zug kann der Stein im Zustand Eins das Gatter in Pfeilrichtung verlassen.
Das Überschreiten von Gatter-Feldern verursacht keine Änderung des Zustands der Spielsteine.

Schlagen von Spielsteinen
Zieht ein Stein auf ein Feld, auf dem sich ein gegnerischer Spielstein befindet, so wird dieser Stein des Gegners geschlagen. Der geschlagene Stein muß im Zustand Null auf seine eigene Startreihe zurück; und zwar auf das freie Feld der Startreihe, das dem weißen Pfeil (rechts außen) am nächsten liegt. Im folgenden Zug kann dieser Stein wieder ins Spiel gebracht werden.
Wichtig: Geschlagen wird auf allen Feldern des Spielplans, mit Ausnahme des Displays selbst.
Beispiel: Zieht ein Stein auf ein Doppelfeld und steht dort ein gegnerischer Stein, so wird dieser geschlagen.

Ende des Spiels:
Das Spiel endet, sobald ein Spieler die vier Felder seiner Anzeige mit eigenen Steinen im Zustand „Eins" besetzt hat. Die Anzeige gilt als ein Feld. Schlagen innerhalb der Anzeige ist nicht erlaubt.

Anmerkungen
Theoretisch wäre bei „Display" ein Unentschieden möglich. Der Spielplan ist auf beiden Seiten gleich und wenn der zweite Spieler immer den gleichen Zug wie der erste Spieler macht, so erfüllt er die Siegbedingung in der gleichen Runde.
Da aber der Spieler gewinnt, der zuerst die Siegbedingung erfüllt, ist der Startspieler im Vorteil.
Bei mehreren Spielen hintereinander sollte deshalb immer der Verlierer beginnen.

Die Spiel-Vorbereitung

Das SpielBox-Spiel ist im Prinzip ohne große Vorbereitungen spielbar: Die Spielsteine ausschneiden und schon kann es losgehen.
Mehr vom Spiel haben Sie aber mit Sicherheit, wenn Sie sich an unsere Bearbeitungshinweise halten.
Das erforderliche Werkzeug und Material ist größtenteils problemlos zu beschaffen.
Schwierigkeiten könnten lediglich bei der Beschaffung stabiler Kartons und weißen Papiers in der notwendigen Größe auftreten.
Als Serviceleistung haben wir deshalb ein Material-Paket zusammengestellt. Dieses Paket enthält Kartons in zwei Stärken und in verschiedenen Größen und weißes Papier in geeigneter Stärke und Größe. Das Material reicht für drei SpielBox-Spiele aus.
Sie erhalten dieses Paket gegen Zahlung von DM 20,– (incl. Porto und Verpackung).
Bestellungen:
Stichwort „Material-Paket" an:
SpielBox-Service
Postfach 20 09 10
5300 Bonn 2
Konto:
Postscheckamt Köln,
BLZ 370 100 50
Konto-Nr. 927 00-509
oder Euro- bzw. Verrechnungsscheck beifügen.

Folgende Hilfsmittel werden benötigt:

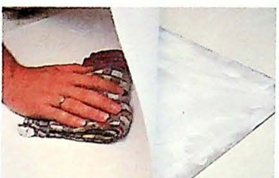
a) Stabiler Karton
2 mm dick für den Spielplan
1 mm dick für die Spielsteine
b) weißes Papier
Stärke ca $100 g/m^2$; zum Bekleben der Kartonrückseiten, die sich bei nur einseitiger Beklebung verziehen
c) Klebstoff
Papierleim, mit dem man große Flächen bearbeiten kann (z. B. Ponal-Bastelleim, Glutofix G 100; usw.)
d) Schneidemesser (Cutter)
stabile Ausführung
e) Stahllineal
f) weiches Tuch
Nach Bedarf:
g) Schutzfolie
Selbstklebend; durchsichtig, mit matter Oberfläche (nicht glänzend)
h) Leinenklebeband

So präpariere ich mein SpielBox-Spiel:

1. Schritt: Spiel heraustrennen
Heftklammern öffnen, den ganzen Bogen herausziehen und die Klammern wieder schließen.
2. Schritt: Spiel-Teile ausschneiden
– Die Spielregeln ausschneiden (und bei Bedarf zusammenfalzen)
– Den Spielplan ausschneiden
– Die Spielsteine am Stück ausschneiden
3. Schritt: Kartons zurechtschneiden
Für den Spielplan 2 mm stark
Für die Spielsteine 1 mm stark
4. Schritt: Kartons bekleben



– Aus weißem Papier Stücke entsprechender Größe zurechtschneiden
– Einen Karton auf einer Seite mit Kleber bestreichen (mit dem kleinsten Karton beginnen)



– Das Papier auf den Karton aufkleben (an einer Kante beginnen; mit weichem Tuch faltenfrei aufreiben; eventuelle Luftblasen bzw. Falten aufschneiden und anreiben)
– Kanten sauber beschneiden (oder umkleben)

5. Schritt: Spiel-Teile aufkleben



– Die andere Seite des Kartons mit Kleber bestreiben
– Jetzt wie unter 4. beschrieben die Spielsteine und den Spielplan auflegen und anreiben

6. Schritt: Spielsteine trennen



– Spielsteine mit sehr scharfem Cutter trennen; Stahllineal fest aufdrücken; ersten Schnitt nur leicht führen, dann stärker

Nach Bedarf:
7. Schritt:



Der Spielplan kann mit einer durchsichtigen Schutzfolie versehen werden (selbstklebend; mit matter Oberfläche; nicht glänzend)

8. Schritt: Falls Ihnen der Spielplan zu groß ist, können Sie ihn in zwei gleichgroße Teile zerschneiden, die dann auf der Rückseite mit einem Leinen-Klebestreifen verbunden werden (Klapp-Scharnier).